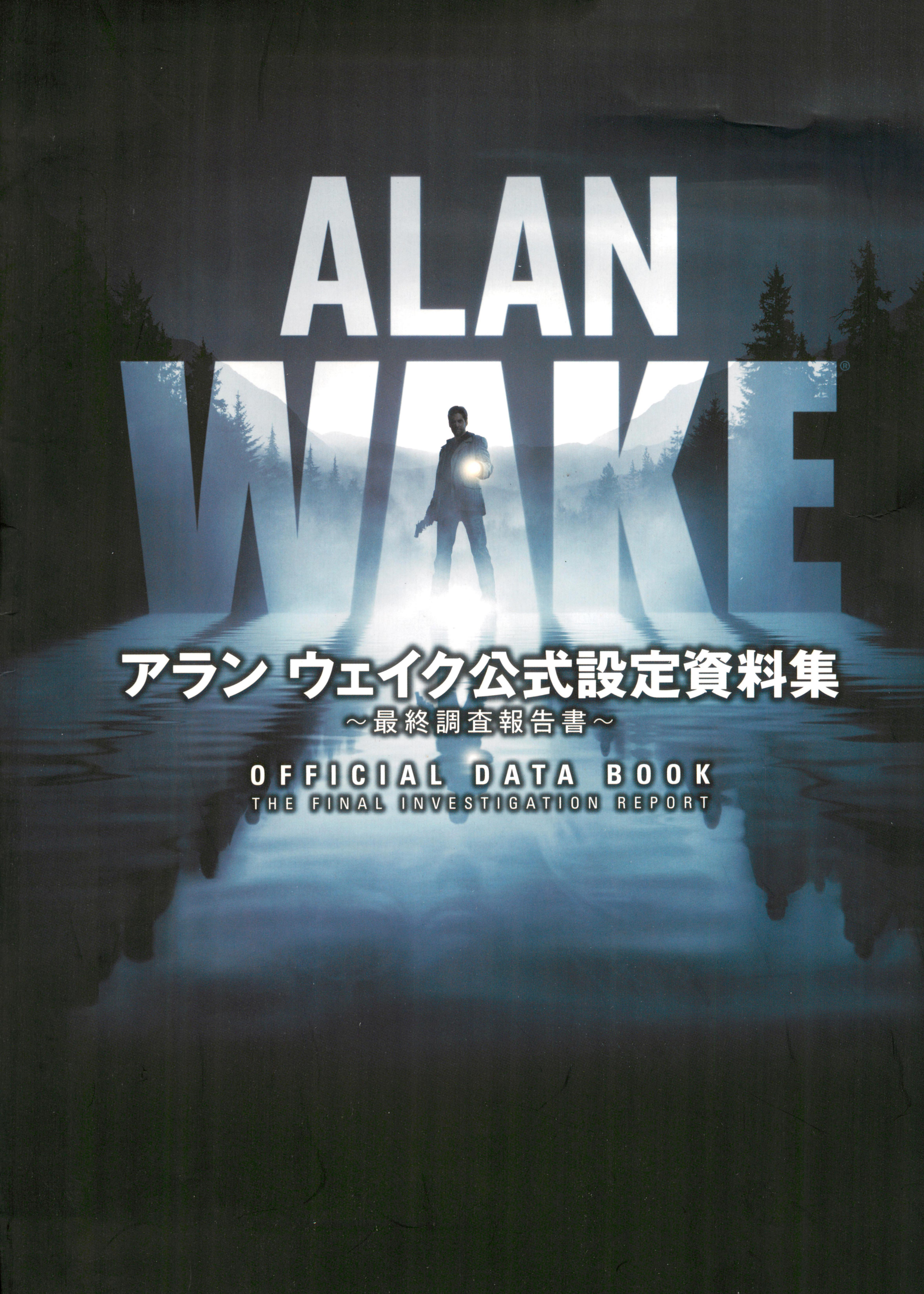


ALAN WAKE

アラン ウェイク公式設定資料集

～最終調査報告書～

OFFICIAL DATA BOOK

THE FINAL INVESTIGATION REPORT

SoftBank
キュービスト

ALAN WAKE

OFFICIAL DATA BOOK

THE FINAL INVESTIGATION REPORT

アラン ウェイク公式設定資料集

～最終調査報告書～

SoftBank Creative

キュービスト
QBIST／編

ALAN WAKE®

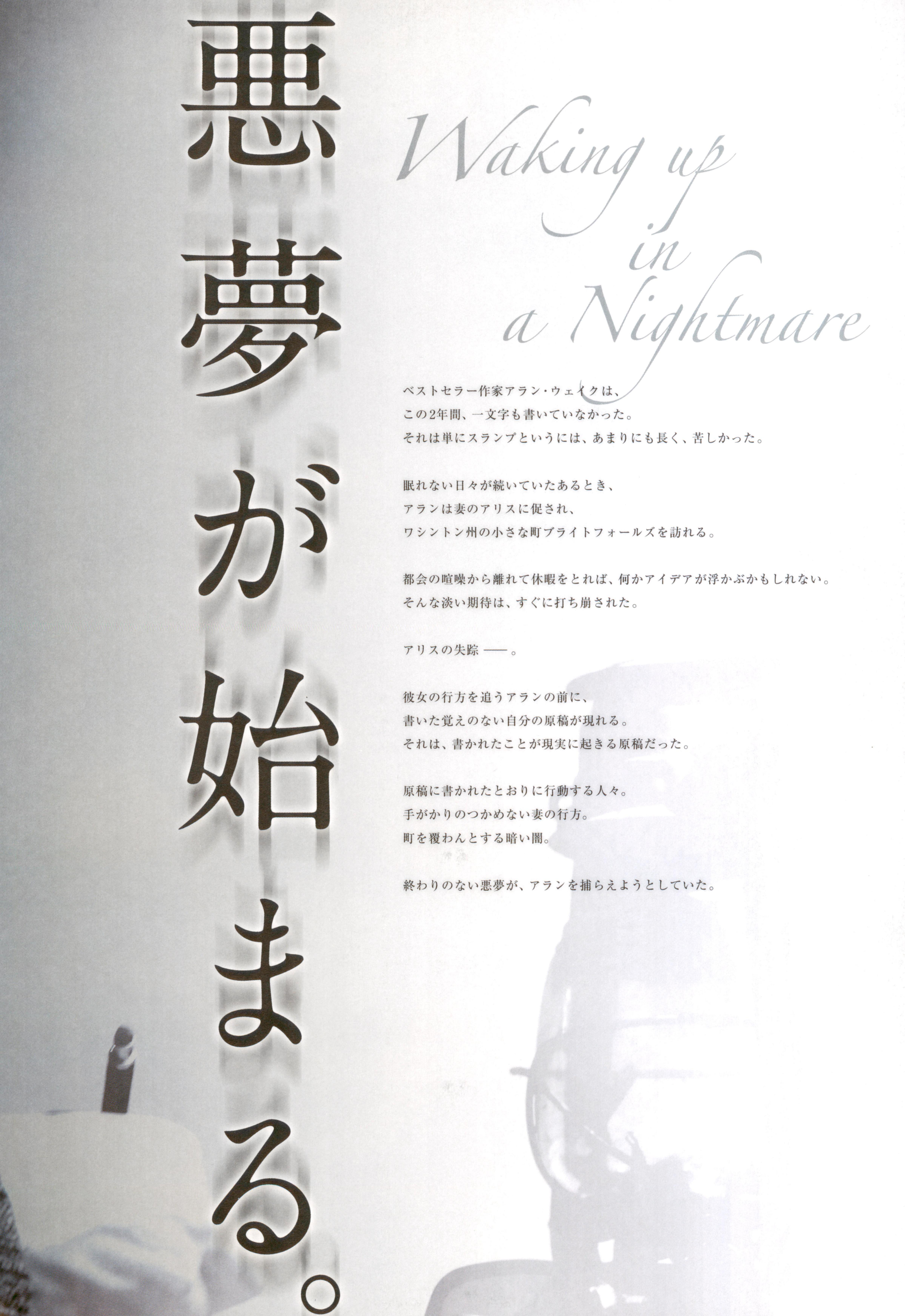
OFFICIAL DATA BOOK

THE FINAL INVESTIGATION REPORT

アラン ウェイク公式設定資料集

～最終調査報告書～

目覚めた時、



悪夢が始まる。

Waking up in a Nightmare

ベストセラー作家アラン・ウェイクは、
この2年間、一文字も書いていなかった。
それは単にスランプというには、あまりにも長く、苦しかった。

眠れない日々が続いていたあるとき、
アランは妻のアリスに促され、
ワシントン州の小さな町ブライトフォールズを訪れる。

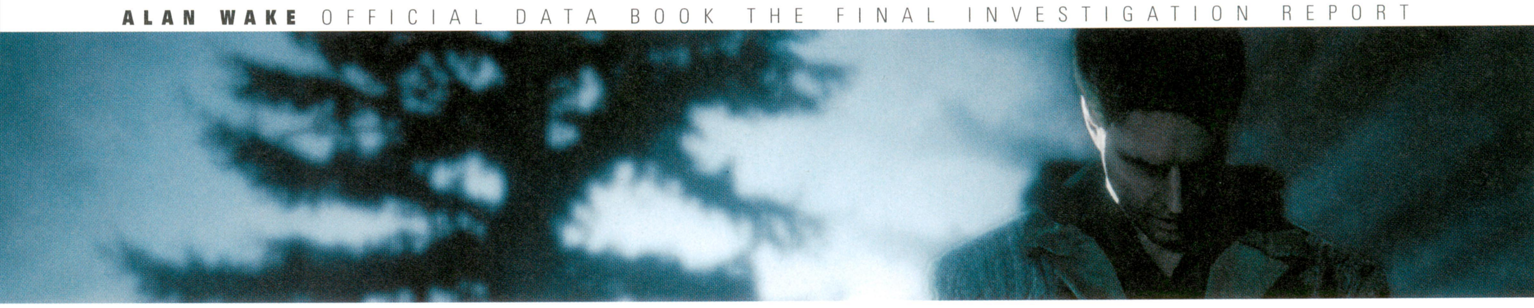
都会の喧噪から離れて休暇をとれば、何かアイデアが浮かぶかもしれない。
そんな淡い期待は、すぐに打ち崩された。

アリスの失踪 ──。

彼女の行方を追うアランの前に、
書いた覚えのない自分の原稿が現れる。
それは、書かれたことが現実に起きる原稿だった。

原稿に書かれたとおりに行動する人々。
手がかりのつかめない妻の行方。
町を覆わんとする暗い闇。

終わりのない悪夢が、アランを捕らえようとしていた。



CONTENTS

目次

CHAPTER1：コンプリート アラン ウェイク 005
探索の手引き 006
攻略ページの見方 010
EPISODE1 NIGHTMARE 悪夢 012
EPISODE2 TAKEN しのびよる闇 018
EPISODE3 RANSOM 身代金 024
EPISODE4 THE TRUTH 真相 032
EPISODE5 THE CLICKER クリッカー 038
EPISODE6 DEPARTURE ディパーチャー 044

CHAPTER2：アナライズ アラン ウェイク 051
闇に惑わされた人々 052
- 人物相関図 052
- アラン・ウェイク 054
- アリス・ウェイク 056
- バリー・ウィーラー 057
- サラ・ブレーカー 058
- ローズ・マリゴールド 059
- トール・アンダーソン 060
- オーディン・アンダーソン 060
- ロバート・ナイチンゲール 062
- シンシア・ウィーバー 063
- バーバラ・ジャガー 064
- トーマス・ゼイン 065
- エミル・ハートマン 066
- モット 067
- バーチ 068
- シンクレア 068
- ジャック 068
- エマーソン 069
- ウェンディ・デソール 069
- ルドルフ・レーン 069
- パット・メイン 070
- ネルソン 071
- カール・スタッキー 072
- ラスティ 073
- グラント 074
- マリガン 074
- ソーントン 074
- ジェーンズ 074
- ポール・ランドルフ 075
- ウォルター・スナイダー 075
- クレイ・スチュワード 076
- ミスタースクラッチ 077

原稿全文紹介 078
テレビの向こうからのメッセージ 098
KBF-FM放送記録 108
もう1つの物語 114
ブライトフォールズの歩み 118
歌詞から読み解く物語 126
残された謎に迫る 132
次回の『アラン ウェイク』は…… 136

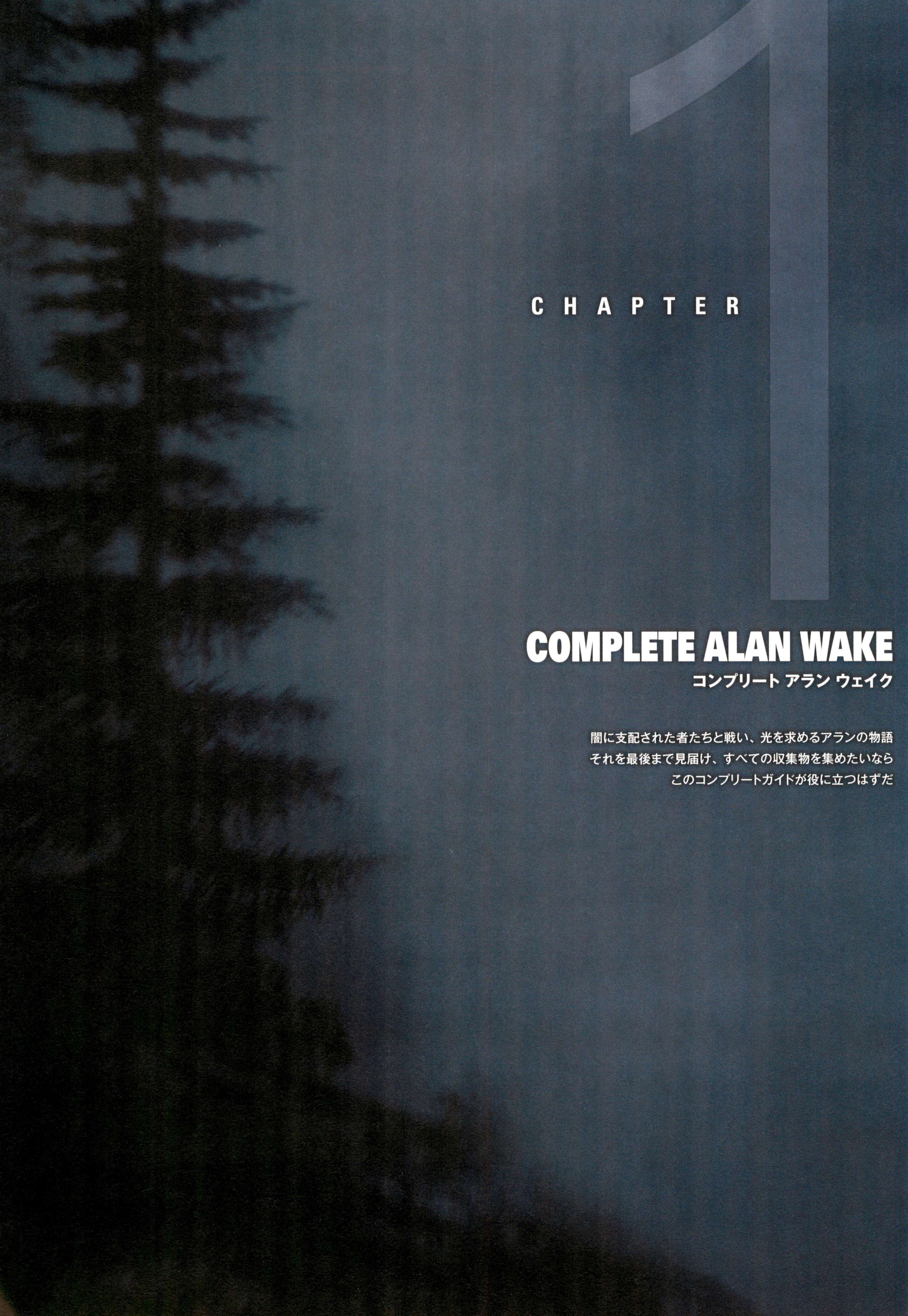
CHAPTER3：メイキングオブ アラン ウェイク 139
キャスティング 140
『アラン ウェイク』の変遷 144
本編に登場しない要素 152
散りばめられた小ネタ集 158

コラム

アランの足跡を追え！ 050
光の文字を探せ！ 138

! 本書を読む前に

本書のCHAPTER2およびCHAPTER3では、ゲーム中の謎に迫る記事を掲載している。記事にはゲームをプレイすることで明らかになる事実も記載されているため、ぜひゲームを一度クリアして、大まかなストーリーを知ってから読み進めてほしい。



CHAPTER 1

COMPLETE ALAN WAKE

コンプリート アラン ウェイク

闇に支配された者たちと戦い、光を求めるアランの物語
それを最後まで見届け、すべての収集物を集めたいなら
このコンプリートガイドが役に立つはずだ

STARTING GUIDE

探索の手引き

CHAPTER1は、ゲーム本編のクリアまで導く攻略ガイドとなっている。攻略ページを読みはじめる前に、まずは収集物の回収や敵との戦い方、実績の解除方法など、基礎知識を把握しておこう。

Types of Collectibles

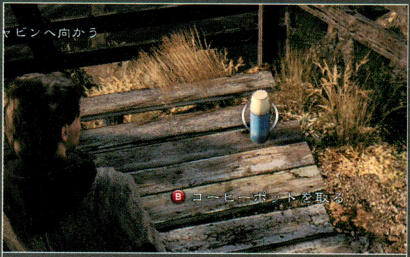
収集物の種類

ゲーム中、アランが探索する場所には、銃やフラッシュライトといった武器のほかにも、下のような7種類の収集物が落ちている。特にコーヒーポットは全100個、原稿は全106枚と集めがいのある量だ。これらは主に対応する実績を解除するために集めるものだが、原稿やテレビ、ラジオ、標識からは、物語を知るうえでの知識も得られる。『アラン ウェイク』の世界をより深く体験するためにも、各収集物を積極的に拾い集めよう。

なお、攻略ページのフローチャートには収集物の回収タイミングも掲載している。コンプリートをめざすなら、ぜひチェックしながら進めてほしい。

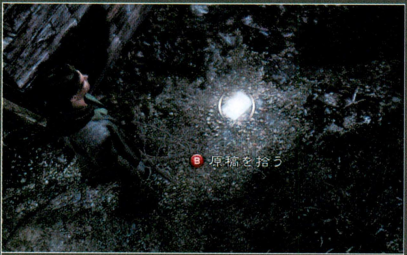
落ちている収集物

コーヒーポット

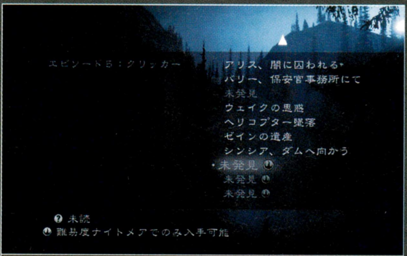


全部で100個ある、白いフタがついた青いポット。コーヒー好きのアランにとっての栄養剤なのか、屋内・屋外を問わずいたるところに落ちている。

原稿



アランが書いたと思われる全106枚の小説の断片。道ばたに落ちていることが多いが、一部はトンネルの奥や建物の裏手など見つけにくい場所にある。



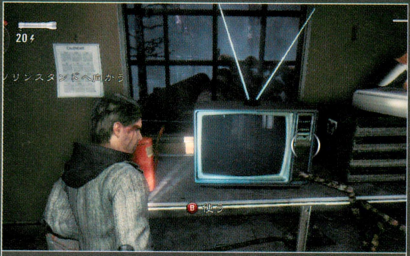
エピソード5：クリッカー

アリス、闇に囚われる
バリー、保安官事務所にて
未発見
ウェイクの思惑
ヘリコプター墜落
ゼインの遺産
シンシア、ダムへ向かう
未発見
未発見
未発見

未読
難易度ナイトメアでのみ入手可能

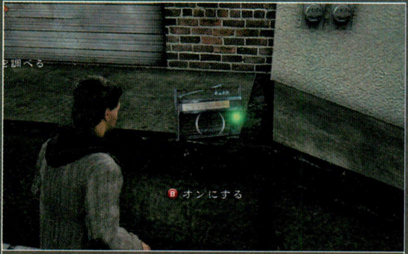
ごく一部の原稿は、難易度ナイトメアでのみ入手できる。どれがナイトメア専用の原稿かは、攻略ページやP.079の原稿リストで確認してほしい。

テレビ



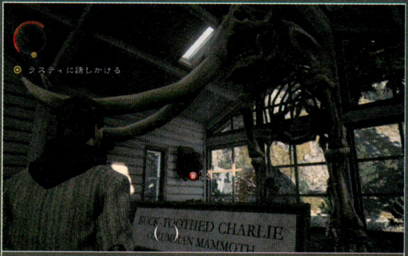
電源を入れると『ナイト スプリングス』という不思議な番組が見られるテレビ。一部のテレビは近づくだけで勝手に電源が入り、独り言をわめく男が映る。

ラジオ



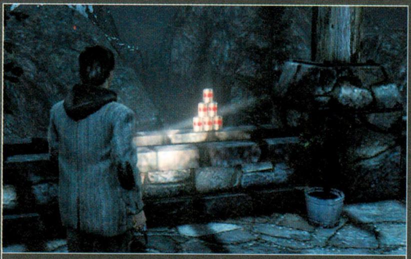
ブライトフォールズのローカルラジオ放送が聴ける。ほかの機械に混じって見つけにくいものもあるので、緑色に光るランプを目印に探し出すといい。

標識



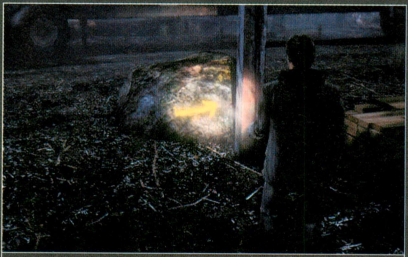
各地にある看板やポスターなどの総称。調べると画面に内容が表示される。看板やポスターを見つけたら、積極的に近づいて調べられるかどうか試そう。

缶のピラミッド

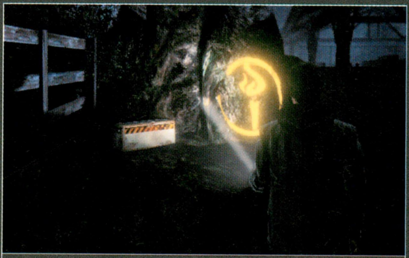


6本の缶で作られたピラミッド状の置物。銃で撃って崩すと、見つけたことになる。目立たないところにあるので、本書のマップを参考によく探してみよう。

アイテムボックス



アイテムボックスは目立たないところに隠されているが、その近くにはライトで照らすと浮き出る黄色い矢印がヒントとして描かれている。まずは矢印を探そう。



矢印に従って歩いていくと、たいまつのマークにたどりつき、近くにアイテムボックスが置かれている。中からは武器やバッテリーなどが大量に入手できる。

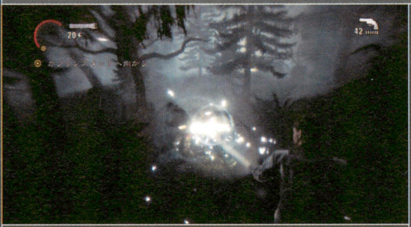
How to Fight the Darkness

闇への対抗手段

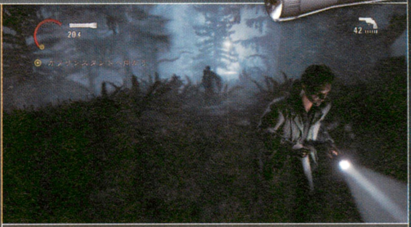
闇のバリアをまとった人間たち……「闇に支配された者」は、ゲーム中で幾度となく遭遇する敵だ。アランの体力は決して多くなく、敵の攻撃を連続で受けると簡単に倒されてしまう。対抗手段をしっかりと身につけて、スムーズに探索を進めよう。

アランが入手する主な武器は、闇のバリアをはがすためのライトと、バリアを失った敵を倒すための銃だ。これらを使っての対抗手段は“逃げる”か“戦って倒す”かの2つに分けられる。基本的に銃の弾が十分にあれば“戦って倒す”方が安全だが、弾が少ないときや狭い場所に追いつめられたときのために“逃げる”方法も覚えておこう。

対抗手段1：逃げる

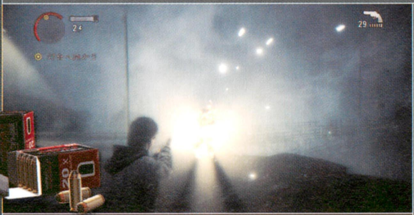


左トリガーを押すと強い光を放てる。これを敵に当てると、敵は目を覆って動きが鈍る。こうして付近の敵の動きを止めたら、LBボタンを押して走って逃げよう。

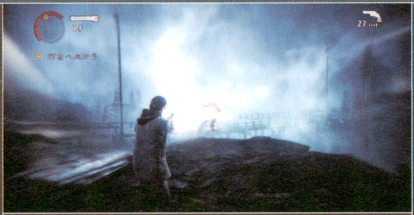


少し逃げるたびに振り返って、左トリガーで強い光を敵に当てる。敵が武器を投げて攻撃してくることもあるので、ときどき左右に蛇行しながら逃げるとよい。

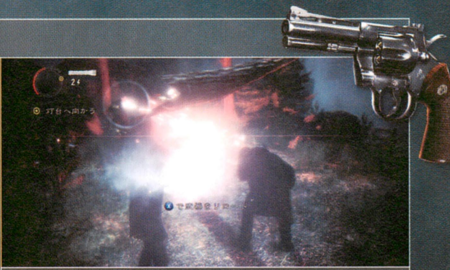
対抗手段2：戦って倒す



敵を倒す場合は、ライトなどの光を当てつづけて闇のバリアをはがすのが先決。ときどき左トリガーを押して強い光を当てれば、敵の接近や攻撃を阻止できる。



光の輪が収縮し、闇のバリアが消えたら、銃での攻撃が効くようになる。どこに当てても倒すのに必要な弾数は同じなので、当てやすい胴体を狙うといい。

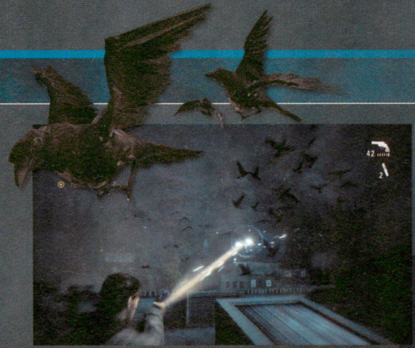


敵の数が多いときは、ライトと銃だけではさばききれない。閃光手榴弾やフレアガンでまとめて倒すか、発炎筒を地面に置いて、その近くで戦おう。

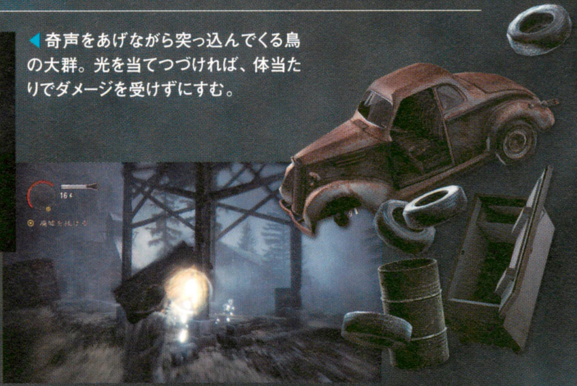
人型以外の対処法

人型の“闇に支配された者”以外にも、闇の鳥やポルターガイストがアランの行く手を阻んでくる。これらの敵は人型とは違って、光を当てつづけるだけで倒すことができる。そのかわり、光を当てても動きが鈍くならないので、無理に逃げようとするより倒してしまった方が安全だ。

ただし、倒す場合はかなりの長時間、光を当てつづける必要がある。特に重機や廃車などの大きなポルターガイストをライトで倒すとなると、バッテリーを何本も使いつつ光を当てる必要があるだろう。発炎筒や閃光手榴弾、フレアガンの数に余裕があるなら、それらで一気に倒してしまうといい。



◀奇声をあげながら突っ込んでくる鳥の大群。光を当てつづければ、体当たりでダメージを受けずにすむ。



▶ポルターガイストは振動しながら上昇したあと、高速突進してくる。物陰に隠れて突進を防ぎつつ光を当てよう。

バッテリーや弾薬はケチらず使う

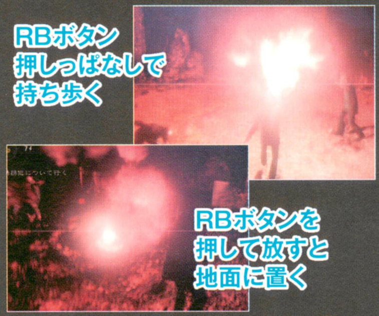
ライトのバッテリーや銃の弾薬は、どんなにたくさん持っていても、基本的に次のエピソードに進むとなくなってしまう。また、同じエピソード中でもシーンが切り替わる際に、なくなってしまうこともある。そのため、強敵や大量の敵が現れたときは、バッテリーや弾薬をケチらずドンドン使っていこう。

また、バッテリーや銃弾以上に使いどころを逃しやすいのが、RBボタンで使う発炎筒や閃光手榴弾だ。これらは、大量の敵に囲まれた状態を打破する際に役立つ。そうした状態に陥ったときは、迷わずRBボタンを押そう。特に発炎筒は数多く拾えるため、右の使い方を覚えて有効に活用したい。

▲バッテリーや弾数はたくさん使った方が実績解除にもつながる。バッテリーを100個使用することが条件の実績もあるので、ふだんからケチらず使うクセをつけよう。

▲フレアガンや閃光手榴弾は入手数が少なく、ついつい強敵用に残したくなるが、結局使わないことが多い。使うときは敵を1カ所におびき寄せて、一気に倒すといい。

発炎筒の使い分け


RBボタン押しっぱなしで持ち歩く
RBボタンを押して放すと地面に置く

▲発炎筒を持ち歩くか、足元に置いておけば、敵からほとんど攻撃されずにすむ。とりわけ銃の弾数に余裕のない難易度ナイトメアなどで重宝するはずだ。

Achievements List 実績リスト

本作で解除できる実績は、ダウンロードコンテンツで追加されるものをのぞいて50種類。それぞれの条件は下の4つのタイプに分けられるが、半分ぐらいは繰り返しプレイするだけで解除できるものだ。一方、収集物を集めるタイプや特定のエピソードで条件を満たすものは、収集物の落ちている場所や、条件を満たす場所を知らないと解除しにくい。実績解除を狙うときは、このリストや攻略ページで条件を確認しながらプレイするといいだろう。

なお、実績リストの「解除条件」の欄にある参照ページは、攻略ページで解除のコツやタイミングを紹介しているページを表している。

実績のタイプ

1 ゲームを進めるだけ

「エピソード1をクリア」などゲームを進めていけば、おのずと解除されるタイプ。なお、難易度ナイトメアは一度ゲームをクリアしないと選択できないため、実績「アラン起きて」は、2周目以降のプレイでなければ解除できない。

2 特定のエピソードで条件を満たす

する
テープを再生する

ただゲームを進めるだけでは解除できず、特定のエピソードで指定された条件を満たす必要があるもの。ダメージを受けすぎない、一度も倒されない、一度も発砲しないなど、アクションゲームの腕前を要求されるものも含まれている。

3 収集物を集める

へ向かう
コーヒーポットを取る

P.006で紹介しているコーヒーポットや原稿、アイテムボックスなどの収集物を指定された数だけ集めることが条件。攻略ページでは収集物にチェックボックスをつけているので、これを活用して取りもらしのないようにゲームを進めよう。

4 特定の行動をとる

主に特定の手段で敵を倒すことが条件の実績。累計撃破数はゲームクリア後も持ち越されるので、繰り返しプレイして解除するといい。弾薬1発で複数の敵を倒すものは、攻略ページで解除しやすいポイントを紹介している。

実績の名前と解除条件

タイプ	アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件	
1		光を追う者	10	エピソード1で闇に支配された者をはじめて倒す	P.013
		光あれ	10	エピソード1のバードレッグキャビンで、ジェネレーターを起動する	P.015
		ノルディック ウォーキング	10	エピソード1で伐採場に現れる闇に支配された者を倒す	P.017
		ブライト フォールズの英雄	20	エピソード1をクリアする	P.017
		中身はブラック コーヒー	10	エピソード2でビジターセンターに現れる闇に支配された者を倒す	P.021
		パーク レンジャー	15	エピソード2をクリアする	P.023
		ヘビーメタル	10	エピソード3でブルドーザーのポルターガイストを破壊する	P.027
		歯車の一部	20	エピソード3をクリアする	P.031

タイプ	アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件	
1		夢で逢えたら	20	エピソード4をクリアする	P.037
		ゲートキーパー	10	エピソード5の発電所で、変圧器の電源を切る	P.042
		レディー オブ ライト	20	エピソード5をクリアする	P.043
		ツイスター	20	エピソード6で闇の竜巻を撃退する	P.048
		ディパーチャー	40	難易度ノーマル以上でゲームをクリアする	P.049
		ハードボイルド作家	40	難易度ハード以上でゲームをクリアする	P.049
		「アラン起きて」	50	難易度ナイトメアでゲームをクリアする	P.049
2		アイアンホース	10	エピソード3で蒸気機関車のポルターガイストを破壊する	P.029

実績の名前と解除条件（続き）

タイプ	アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件	
2		デッドライン	30	エピソード3で、炭鉱からミラー峠の展望台まで30分以内に到達する	P.028
		医療相談	10	エピソード4のコールドロンレイクロッジで、ハートマンの録音テープを3回聞く	P.033
		テレビっ子	5	エピソード4のコールドロンレイクロッジで、特定のテレビを点ける	P.033
		太古の神の子	10	エピソード4のアンダーソン農場、野外ステージでの戦いで一度も瀕死状態（画面が灰色になる状態）にならずに突破する	P.036
		ライム イン ココナッツ	10	ダイナーにあるジュークボックスを、エピソード1とエピソード5で1回ずつ作動させる	P.039
	BF	スモールタウン	30	エピソード5のAct1「ブライトフォールズのナイトライフ」を、一度も倒されずにクリアする	P.039
		銃なき世界	30	エピソード6のAct1「再びコールドロンレイクへ」で、一度も発砲せずにコールドロンレイクまで到達する	P.045
3		コーヒー党	20	コーヒーポットを25個見つける	–
		カフェイン中毒	30	コーヒーポットを100個すべて見つける	–
		読書家	20	原稿を25枚見つける	–
		ページ コレクター	30	難易度ナイトメアでのみ入手可能な原稿をのぞく、91枚の原稿を見つける	–
		コレクターズ エディション	50	難易度ナイトメアでのみ入手可能な原稿を含め、106枚の原稿をすべて見つける	–
		カウチポテト	30	14種類のテレビ番組を観る	–
		KBF-FMファン	30	11種類のラジオ番組を聞く	–
		ブライト フォールズ 雑学王	30	25種類の標識を見る	–
		カーニー	10	缶のピラミッドを5カ所崩す	–
		アイテムを探せ	20	隠されたアイテムボックスを5個見つける	–

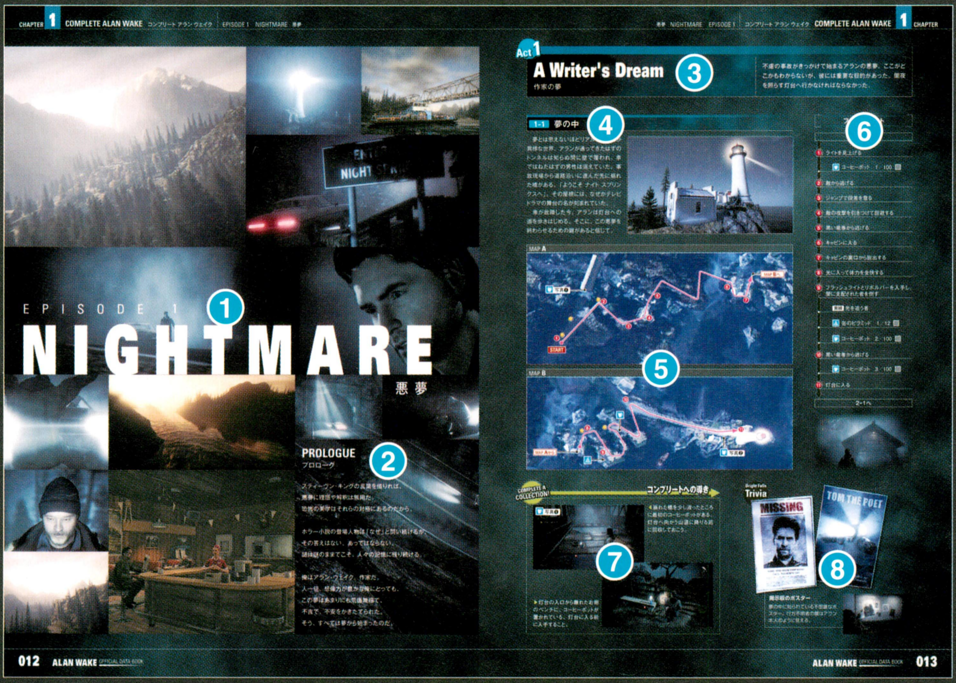
タイプ	アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件	
3		ボックス コレクター	30	隠されたアイテムボックスを30個すべて見つける	–
4		翼あるもの	20	鳥を累計1000羽倒す	–
		ポルター ガイスト	20	ポルターガイストを累計20個破壊する	–
		リボルバー マスター	20	リボルバーを使って、闇に支配された者を累計100体倒す	–
		狩猟シーズン	20	ライフルを使って、闇に支配された者を累計50体倒す	–
		ショットガン マスター	20	ショットガンを使って、闇に支配された者を累計50体倒す	–
		窓から射しこむ光	20	フレアガンを使って、闇に支配された者を累計50体倒す	–
		雷鳴と稲妻	20	閃光手榴弾を使って、闇に支配された者を累計50体倒す	–
		ワイルド スピード	10	車を使って、闇に支配された者を累計15体倒す	P.023
		コラテラル	20	漏電したケーブルや同行者の攻撃など、間接的な手段で闇に支配された者を累計20体倒す	–
		突然炎のごとく	10	フレアガン1発で闇に支配された者4体を同時に倒す	P.029
		響きと怒り	10	閃光手榴弾1発で闇に支配された者4体を同時に倒す	P.026
		一石二鳥	10	ショットガン1発で闇に支配された者2体を同時に倒す	–
		バックドラフト	10	瀕死状態（画面が灰色になる状態）のときに、発炎筒を使って敵を退ける	–
		バッテリー	10	バッテリーを累計で100回交換する	–
		M.バタフライ	15	敵の攻撃に合わせて移動しながらLBボタンを押し、攻撃を回避する	–
		バタフライ エフェクト	25	敵の攻撃に合わせて移動しながらLBボタンを押し、累計で20回攻撃を回避する	–

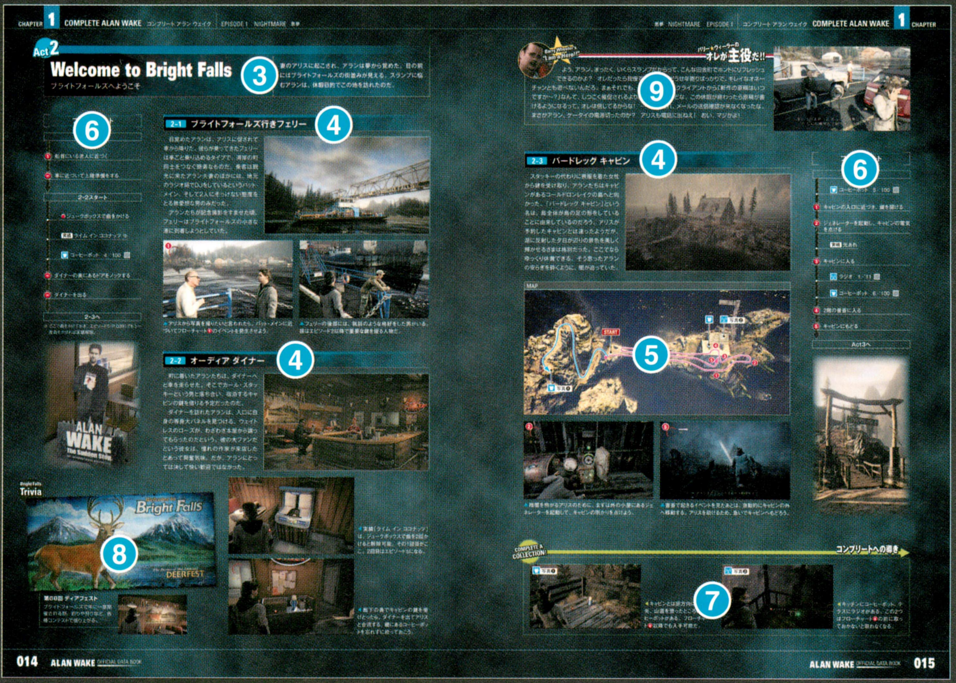
PAGE LAYOUT

攻略ページの見方

各エピソードの攻略ページは、主にマップとフローチャートから構成されている。収集物の回収をもれなく行うためにも、アイコンの意味やフローチャートの使い方を確認してほしい。

ページの見方


EPISODE 1
NIGHTMARE
悪夢
PROLOGUE
プロローグ
Act 1
A Writer's Dream
作家の夢
1-1 夢の中
MAP A
MAP B
COMPLETE COLLECTION
コンプリートへの導き
Bright Falls Trivia
1
2
3
4
5
6
7
8
012
013


Act 2
Welcome to Bright Falls
ブライトフォールスへようこそ
2-1 ブライトフォールズ行きフェリー
2-2 オーディア ダイナー
2-3 バードレック キャビン
MAP
Bright Falls Trivia
COMPLETE COLLECTION
コンプリートへの導き
3
4
4
4
5
6
6
7
8
9
014
015

ページの見方（続き）

① エピソードタイトル

エピソードの題名。

② あらすじ

プロローグ、または、ここまでの「アラン ウェイク」の内容。

③ Actタイトル

各エピソードは2～3つのActに区切られている。このActタイトルは、ゲーム中のタイトルメニューで「エピソード」を選択したときに表示される、開始ポイントの名称と対応している。

④ シーンタイトル

本書では、各Actをマップの切れ目やイベントを境にして、複数のシーンに区切って解説している。このタイトルは主に場所名を表す。

⑤ マップ

各シーンの舞台となる場所の地図。一部の広い場所は「MAP A」、「MAP B」のように複数に分けて掲載している。また、マップ上には攻略ルートや収集物の場所を示すアイコンを記載した。アイコンの意味は下記のとおり。なお、一部のシーンではマップを掲載していない。

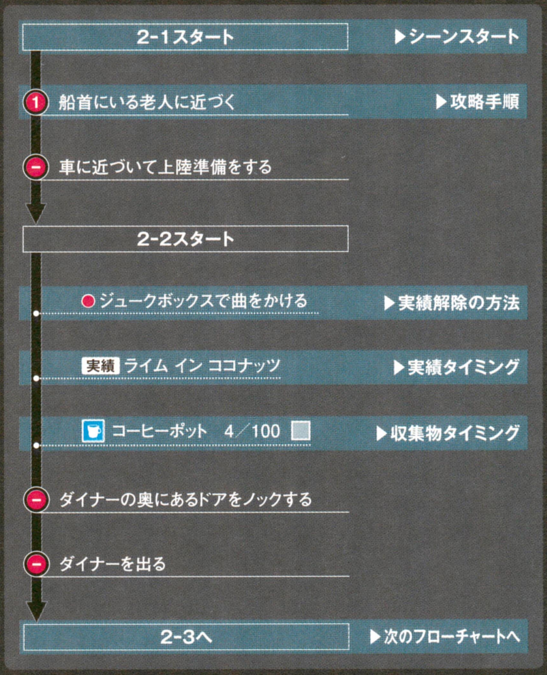
アイコンの意味

START	そのシーンのスタート地点。
→	攻略ルート。収集物を回収する場合は、このルートから外れることもある。
→	上記の攻略ルートから、大きく外れて収集物を回収するときのルート。
●	体力を回復できる街灯の場所。付近のジェネレーターやスイッチを起動すると点灯するものもある。なお、近づくと消えるような体力回復に利用できないものは掲載していない。
①	攻略ポイント。「⑥フローチャート」の攻略手順についているアイコンと対応している。
☕	コーヒーポットが置いてある場所。クリア済みのエピソードをプレイする場合、以前に拾ったものは再出現しない。
▣	原稿が置いてある場所。クリア済みのエピソードをプレイする場合、以前に拾ったものでも再出現する。
▣	難易度ナイトメアでのみ入手できる原稿が置いてある場所。クリア済みのエピソードをプレイする場合、以前に拾ったものでも再出現する。
📺	実績「カウチポテト」を解除するために見る必要のあるテレビの場所。一部のテレビは近づいてスイッチをONにしないと見られない。
📻	実績「KBF-FMファン」を解除するために聴く必要のあるラジオの場所。近づいてスイッチをONにすれば聴ける。
▣	実績「ブライトフォールズ雑学王」を解除するために調べる必要のある、ポスターや看板などの場所。実績にかかわらないポスターや看板の場所は記していない。
▣	缶のピラミッドが置いてある場所。クリアずみのエピソードをプレイする場合、以前に崩したものは再出現しない。
▣	たいまつのマークの下に置かれたアイテムボックスの場所。クリア済みのエピソードをプレイする場合、以前に開けたものでも再出現する。
写真❶	「⑦コンプリートへの導き」に、収集物のありかを示す写真が掲載されていることを表す。
MAP Bへ	マップを複数に分けて掲載している場合、次のマップへ移動する場所を示している。
製粉所	目印になる建物やオブジェの名称などを表す。

⑥ フローチャート

そのページに記載されたシーンの攻略手順と、収集物回収や実績解除のタイミングをまとめたもの。攻略ポイントや収集物を表すアイコンは「⑤マップ」と対応している（⊖は対応する攻略ポイントがないもの）。なお、収集物にはそれぞれチェックボックス（□）を添えてある。回収済みのものにチェックをつけていけば、取りもらしがなくなるだろう。

フローチャートの見方



⑦ コンプリートへの導き

取り逃しやすい収集物のありかを解説。写真についているアイコンは「⑤マップ」と対応している。

⑧ ブライトフォールズトリビア

各所で見つかるポスターや看板、置物などからわかる、ブライトフォールズのちょっとした知識を紹介。気になるトリビアがあったら、ゲーム中でも探してみよう。

⑨ バリー☆ウィーラーのオレが主役だ!!

各エピソードで起きた出来事をバリーが語る！　攻略の息抜きに、または物語の復習に役立ててほしい。

WELCOME TO BRIGH
NIGHT SP

EPISODE 1

NIGHTMARE

悪夢

PROLOGUE
プロローグ

スティーヴン・キングの言葉を借りれば、
悪夢に理屈や解釈は無用だ。
恐怖の美学はそれらの対極にあるのだから。

ホラー小説の登場人物は「なぜ」と問い続けるが、
その答えはない。あってはならない。
謎は謎のままでこそ、人々の記憶に残り続ける。

俺はアラン・ウェイク。作家だ。
人一倍、想像力が豊かな俺にとっても、
この夢はあまりにも荒唐無稽で、
不吉で、不安をかきたてられた。
そう、すべては夢から始まったのだ。

Act 1

A Writer's Dream

作家の夢

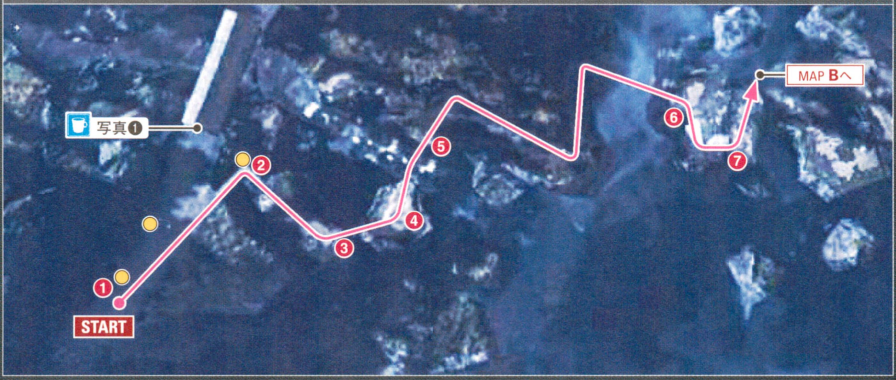
不慮の事故がきっかけで始まるアランの悪夢。ここがどこかもわからないが、彼には重要な目的があった。闇夜を照らす灯台へ行かなければならなかった。

1-1 夢の中

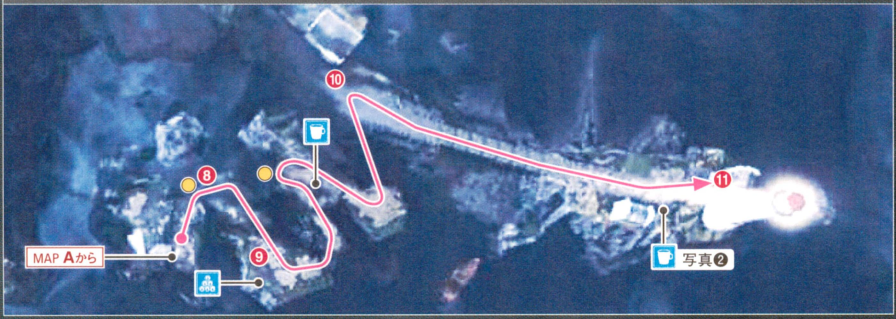
夢とは思えないほどリアルで、どこか異様な世界。アランが通ってきたはずのトンネルは知らぬ間に壁で覆われ、車ではねたはずの男性は消えていた。事故現場から道路沿いに進んだ先に崩れた橋がある。「ようこそ ナイト スプリングスへ」。その屋根には、なぜかテレビドラマの舞台の名が刻まれていた。

車が故障した今、アランは灯台への道を歩きはじめる。そこに、この悪夢を終わらせるための鍵があると信じて。

MAP **A**


写真❶
START
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
MAP Bへ

MAP **B**


MAP Aから
⑧
⑨
⑩
⑪
写真❷

フローチャート

1-1スタート

① ライトを見上げる
- コーヒーポット 1／100 □

② 敵から逃げる

③ ジャンプで段差を登る

④ 敵の攻撃を引きつけて回避する

⑤ 黒い竜巻から逃げる

⑥ キャビンに入る

⑦ キャビンの裏口から脱出する

⑧ 光に入って体力を全快する

⑨ フラッシュライトとリボルバーを入手し、闇に支配された者を倒す
- 実績 光を追う者
- 缶のピラミッド 1／12 □
- コーヒーポット 2／100 □

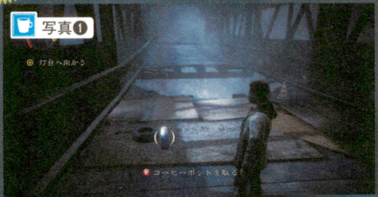
⑩ 黒い竜巻から逃げる
- コーヒーポット 3／100 □

⑪ 灯台に入る

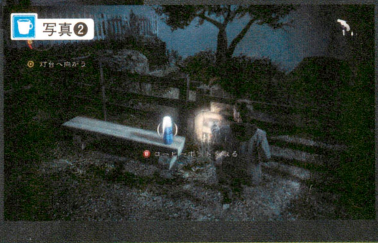
2-1へ

COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き


写真❶
灯台へ向かう
コーヒーポットを取る

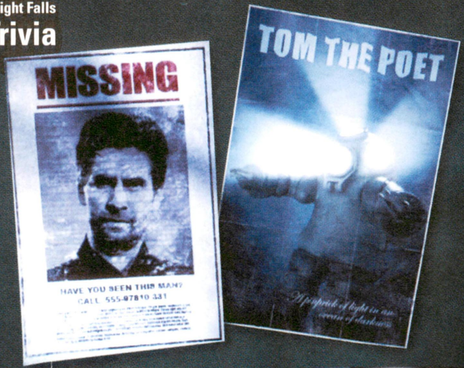
◀崩れた橋を少し渡ったところに最初のコーヒーポットがある。灯台へ向かう山道に降りる前に回収しておこう。


写真❷
灯台へ向かう
コーヒーポットを取る

▶灯台の入口から離れた右側のベンチに、コーヒーポットが置かれている。灯台に入る前に入手すること。

Bright Falls

Trivia


MISSING
HAVE YOU SEEN THIS MAN?
CALL 555-07810 331
TOM THE POET
A pinprick of light in an ocean of darkness

掲示板のポスター

夢の中に貼られている不思議なポスター。行方不明者の顔はアラン本人のように見える。

Act 2

Welcome to Bright Falls

ブライトフォールズへようこそ

妻のアリスに起こされ、アランは夢から覚めた。目の前にはブライトフォールズの街並みが見える。スランプに悩むアランは、休暇目的でこの地を訪れたのだ。

フローチャート

2-1スタート

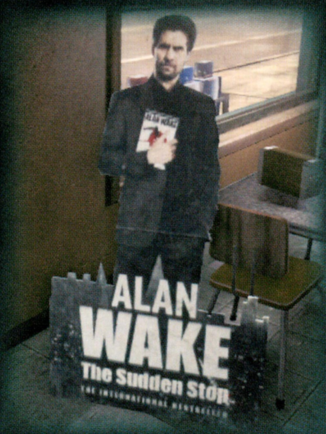
- ① 船首にいる老人に近づく
- ⊖ 車に近づいて上陸準備をする

2-2スタート

- ● ジュークボックスで曲をかける
- 実績 ライム イン ココナッツ ※
- コーヒーポット 4／100 □
- ⊖ ダイナーの奥にあるドアをノックする
- ⊖ ダイナーを出る

2-3へ

※ ここで曲をかけておき、エピソード5（P.039）でもう一度曲をかければ実績解除。

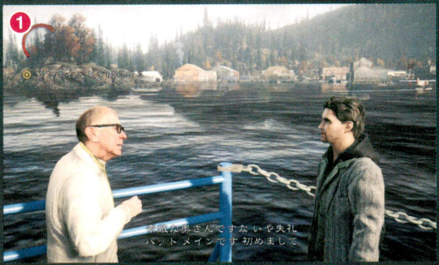

ALAN WAKE
The Sudden Stop

2-1 ブライトフォールズ行きフェリー

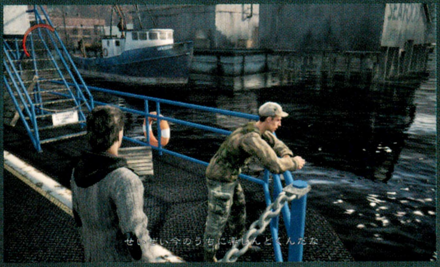
目覚めたアランは、アリスに促されて車から降りた。彼らが乗ってきたフェリーは車ごと乗り込めるタイプで、湾岸の町同士をつなぐ簡素なものだ。乗客は観光に来たアラン夫妻のほかには、地元のラジオ局でDJをしているというパット・メイン、そして2人にそっけない態度をとる無愛想な男のみだった。

アランたちが記念撮影をすませた頃、フェリーはブライトフォールズの小さな港に到着しようとしていた。

WELCOME TO BRIGHT FALLS


1
素敵な奥さんですな いや失礼
パット メインです 初めまして

▲アリスから写真を撮りたいと言われたら、パット・メインに近づいてフローチャート❶のイベントを発生させよう。


せいぜい今のうちに楽しんどくんだな

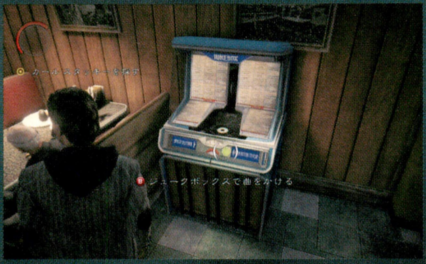
▲フェリーの後部には、猟師のような格好をした男がいる。彼はエピソード2以降で重要な鍵を握る人物だ。

2-2 オーディア ダイナー

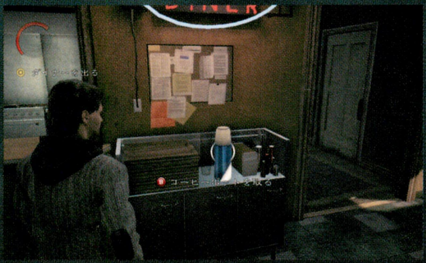
町に着いたアランたちは、ダイナーへと車を走らせた。そこでカール・スタッキーという男と落ち合い、宿泊するキャビンの鍵を借りる予定だったのだ。

ダイナーを訪れたアランは、入口に自身の等身大パネルを見つける。ウェイトレスのローズが、わざわざ本屋から譲ってもらったのだという。彼の大ファンだという彼女は、憧れの作家が来店したとあって興奮気味。だが、アランにとっては決して快い歓迎ではなかった。

Bright Falls
DINER

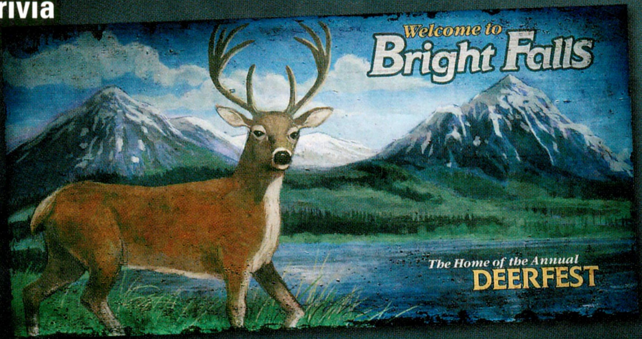

ジュークボックスで曲をかける

◀実績「ライム イン ココナッツ」は、ジュークボックスで曲を2回かけると解除可能。その1回目がここ。2回目はエピソード5になる。



◀廊下の奥でキャビンの鍵を受けとったら、ダイナーを出てアリスと合流する。棚にあるコーヒーポットを忘れずに拾っておこう。

Bright Falls Trivia


Welcome to
Bright Falls
The Home of the Annual
DEERFEST

第68回 ディアフェスト

ブライトフォールズで年に一度開催される祭。釣りや狩りなど、各種コンテストで盛り上がる。

Barry Wheeler's "I am a Hero!!"

バリー★ウィーラーのオレが主役だ!!

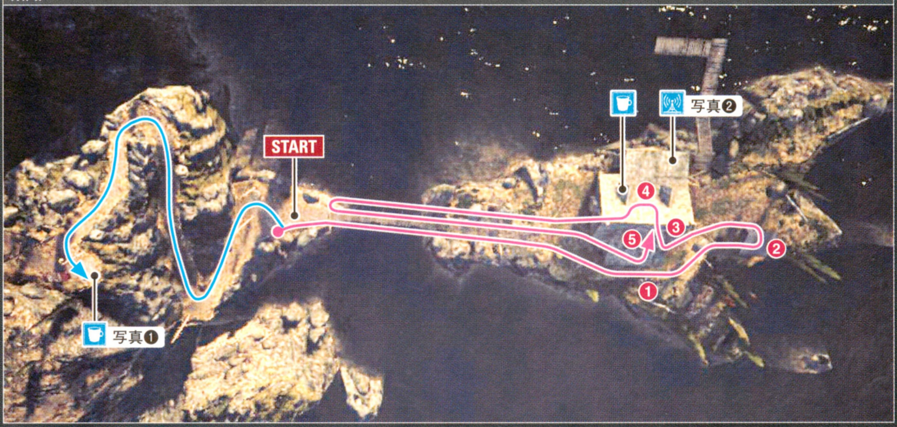
よう、アラン。まったく、いくらスランプだからって、こんな田舎町でホントにリフレッシュできるのかよ？ オレだったら我慢できないぜ。どうせ年寄りばっかりで、キレイなオネーチャンとも遊べないんだろ。まぁそれでも、事情も知らないクライアントから「新作の原稿はいつですか～?」なんて、しつこく催促されるよりはマシだろうけどな。この休暇が終わったら原稿が書けるようになるって、オレは信じてるからな！ ……ってあれ、メールの送信確認が来なくなったな。まさかアラン、ケータイの電源切ったのか？ アリスも電話に出ねえ！ おい、マジかよ！

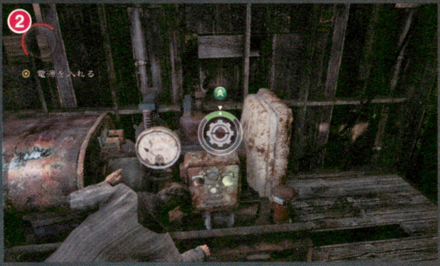
そいつはよかった たっぷり休養して鋭気を養えよ
で どんな場所だ？創作意欲は湧いてきたか？

2-3 バードレッグ キャビン

スタッキーの代わりに喪服を着た女性から鍵を受け取り、アランたちはキャビンがあるコールドロンレイクの島へと向かった。「バードレッグ キャビン」という名は、島全体が鳥の足の形をしていることに由来しているのだろう。アリスが予約したキャビンとは違ったようだが、湖に反射した夕日が辺りの景色を美しく輝かせるさまは格別だった。ここでならゆっくり休養できる。そう思ったアランの安らぎを砕くように、闇が迫っていた。

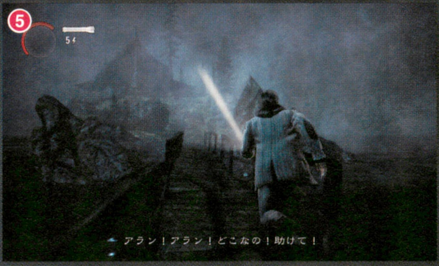
MAP





電源を入れる

▲暗闇を怖がるアリスのために、まずは外の小屋にあるジェネレーターを起動して、キャビンの明かりを点けよう。



アラン！アラン！どこなの！助けて！

▲書斎で起きるイベントを見たあとは、自動的にキャビンの外へ移動する。アリスを助けるため、急いでキャビンへもどろう。

フローチャート

2-3スタート

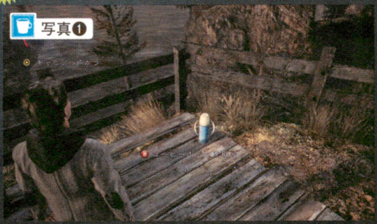
- コーヒーポット 5／100 □
- ① キャビンの入口に近づき、鍵を開ける
- ② ジェネレーターを起動し、キャビンの電気を点ける
- **実績** 光あれ
- ③ キャビンに入る
- ラジオ 1／11 □
- コーヒーポット 6／100 □
- ④ 2階の書斎に入る
- ⑤ キャビンにもどる

Act3へ

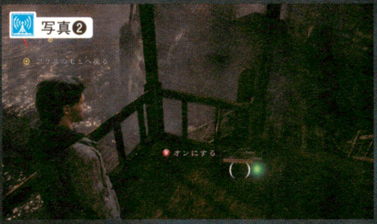
DIVER'S ISLE

COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き



◀キャビンとは逆方向に進んだ先、山道を登ったところにコーヒーポットがある。フローチャート④以降でも入手可能だ。



◀キッチンにコーヒーポット、テラスにラジオがある。この2つはフローチャート④の前に取っておかないと取れなくなる。

Act 3

Waking up to a Nightmare

新たな悪夢

アランはふたたび車の中で目覚めた。自分がなぜ、ここにいるのかわからない。ただひとつ、アリスの身に恐ろしいことが起きたという現実が、心に重くのしかかった。

フローチャート

3-1スタート

- ① 光に近づく
  - 原稿 1／106 □
  - 原稿 2／106 □
  - 原稿 3／106 □
- ② 倒れた木を渡って進む
  - 原稿 4／106 □
  - コーヒーポット 7／100 □
- ③ スタッキーから逃れて家に入る
- ④ 電話をかける
- ⑤ 家が落下する前に脱出する
  - アイテムボックス 1／30 □
- ⑥ ブレーカーを蹴ってフェンスを越える
  - 原稿 5／106 □

3-2へ

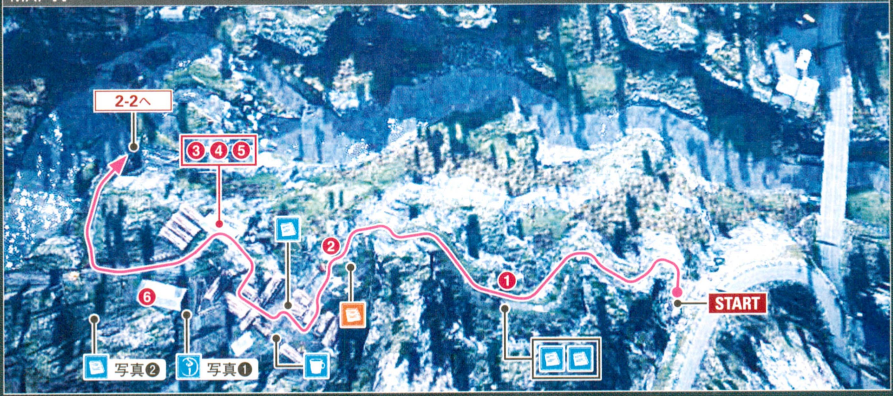
68th Annual Deerfest

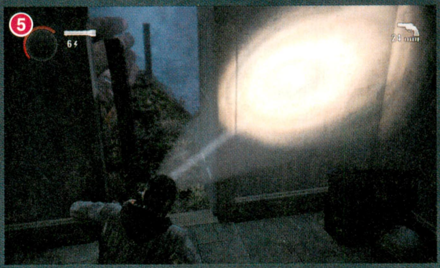
3-1 山道～伐採場

大破した車の中で目覚めたアランは、混乱した記憶と痛む体をおして外へと這い出た。周りを見回すと、そこは深い山の中。何かないかと探すアランの目に、遠く山のふもとで輝くガソリンスタンドの明かりが飛び込んでくる。

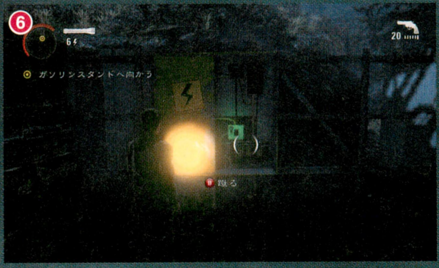
電気が点いているということは、まだ営業しているに違いない。バリーや警察に助けを求めるには電話が必要だ。はるか遠くに見える明かりを頼りに、アランは暗い山道を歩きはじめていた。

MAP **A**


2-2へ
③④⑤
②
①
⑥
START
写真❷
写真❶

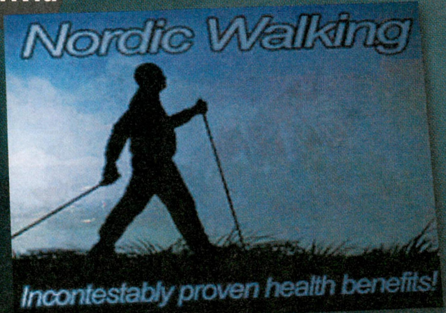


▲小屋で電話をかけていると、重機が小屋に突っ込んでくる。小屋が崖に落ちる前に、開いた扉から脱出しよう。


⑥
ガソリンスタンドへ向かう

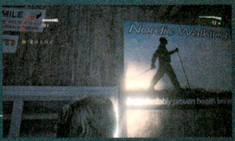
▲伐採場のフェンスを越えて先に進むためには、側にあるブレーカーを蹴って漏電を止める必要がある。

Bright Falls
Trivia


Nordic Walking
Incontestably proven health benefits!

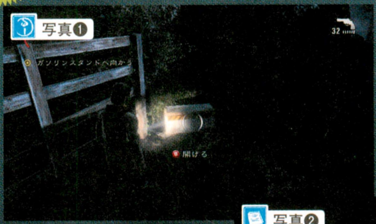
ノルディックウォーキング

ブライトフォールズで大流行のノルディックウォーキング。コレステロールが気になる人にオススメらしい。

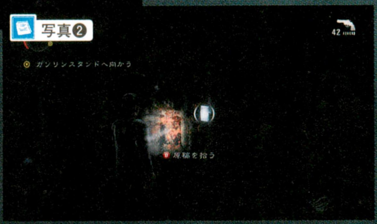


COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き


写真❶
ガソリンスタンドへ向かう
開ける

◀伐採場に並べられた木材をライトで照らすと、矢印が見える。アイテムボックスはその先に置かれているのだ。


写真❷
ガソリンスタンドへ向かう
原稿を拾う

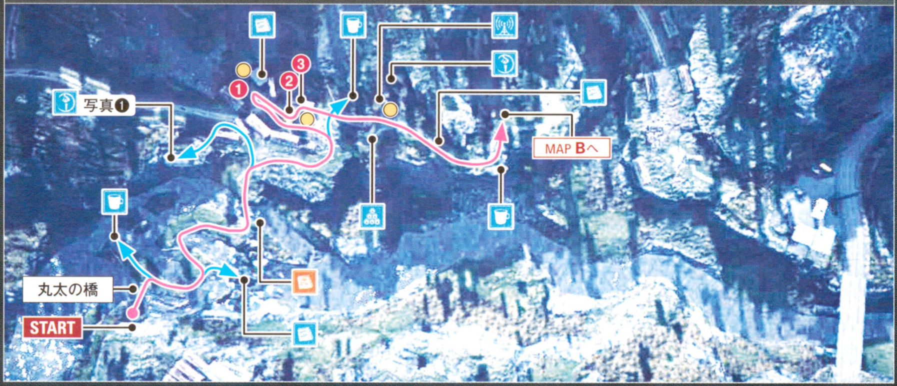
▶フローチャート⑥でフェンスを越えた先にある重機が目印。そこから左側にある廃屋の中に原稿が貼られている。

3-2 川～ガソリンスタンド

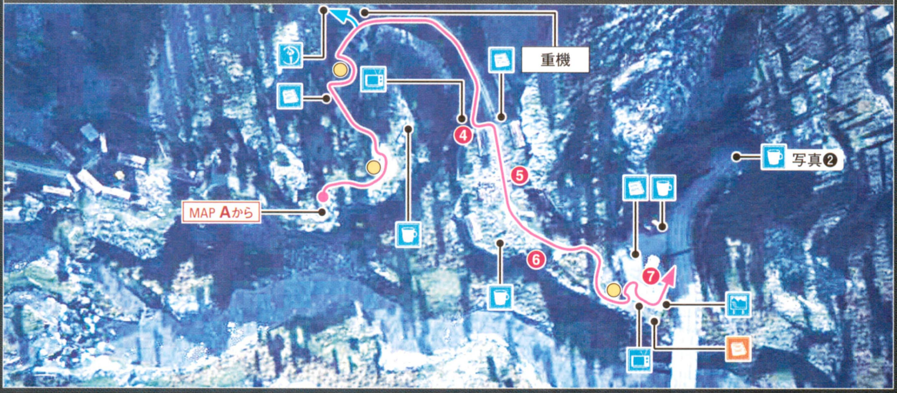
前方から川の流れる音が聞こえてきた。追ってくる殺人鬼たちから逃れるには、ほかの道を探している余裕はない。ガソリンスタンドへ行くには、この川を越えるしかなかった。

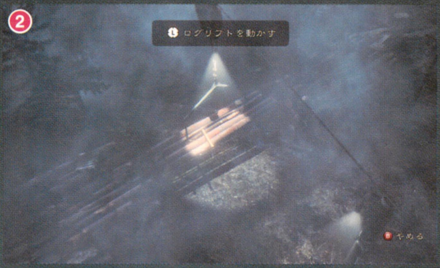
岩や丸太を渡って着いた先は、ふたたび伐採場。先へ進むための階段は老朽化が進んでいたせいか、すでに崩れ落ちていた。周囲を見渡したアランは、巨大なログリフトを発見する。あれを使えば、高台への道を作れるかもしれない。

MAP **A**


写真❶
1
2
3
MAP Bへ
丸太の橋
START

MAP **B**


重機
写真❷
MAP Aから
4
5
6
7


②
ログリフトを動かす
やめる

▲ジェネレーターを起動させたら、ログリフトを操作して写真の位置に移動させる。この木材を足場にするのだ。

⑤
204
ガソリンスタンドへ向かう

ボンネットを開けても エンジンはすぐには冷えねえ
エンジンの中に工具を落っことすなよお

▲スタッキーは動きが速く、闇のバリアもはがれにくい。先にフレアガンでほかの敵を一掃し、スタッキーと1対1で戦おう。

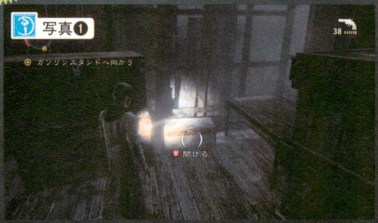
フローチャート

3-2スタート

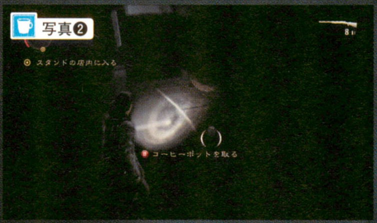
- コーヒーポット 8／100 □
- 原稿 6／106 □
- 原稿 7／106 □
- アイテムボックス 2／30 □
- コーヒーポット 9／100 □
- ① ジェネレーターを起動させる
- 原稿 8／106 □
- ② ログリフトを動かす
- ③ ハシゴを上り、ジャンプで木材を渡る
- 缶のピラミッド 2／12 □
- ラジオ 2／11 □
- アイテムボックス 3／20 □
- 原稿 9／106 □
- コーヒーポット 10／100 □
- コーヒーポット 11／100 □
- 原稿 10／106 □
- アイテムボックス 4／30 □
- 原稿 11／106 □
- テレビ 1／14 □
- ④ 小屋内のスイッチを押してゲートを開ける
- ⑤ スタッキーを倒す
- **実績** ノルディック ウォーキング
- コーヒーポット 12／100 □
- ⑥ スイッチを押してゲートを開ける
- 原稿 12／106 □
- コーヒーポット 13／100 □
- コーヒーポット 14／100 □
- 原稿 13／106 □
- テレビ 2／14 □
- 標識 1／25 □
- ⑦ 電話をかける
- **実績** ブライトフォールズの英雄

エピソード2へ

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き


写真❶
38
ガソリンスタンドへ向かう
開ける

◀川を越えて段差を上がると、道が左右に分岐。そこを左に曲がりハシゴを上った先の小屋に、アイテムボックスがある。


写真❷
8
スタンドの店内に入る
コーヒーポットを取る

◀ガソリンスタンドの建物に入らず、北側に進んだ道路の行き止まり。ここは敵が無限に出現するので長居は無用だ。

GHT FALLS
VISITOR CENTER

EPISODE 2

TAKEN

しのびよる闇

PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

ここまでの「アラン ウェイク」

俺はアラン・ウェイク。作家だ。

休暇で訪れたブライトフォールズで
妻のアリスが消えた。

大破した車の中で目覚めた俺には、
一週間分の記憶がなく、
闇をまとった敵の襲撃を逃れ、
保安官と共に湖を訪ねるが、
キャビンは島ごと消えていた……。

Act 1

Bright Falls Sheriff's Station

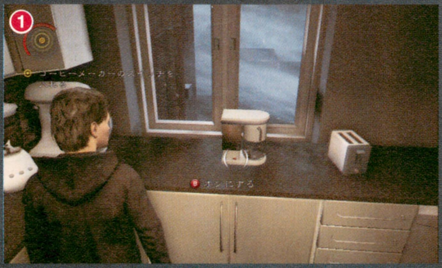
ブライトフォールズ保安官事務所

アランは目を疑った。確かに存在していたはずのキャビンが、島ごと消えていたのだ。虚構と現実の区別がつかなくなったアランの心は疲弊しきっていた。

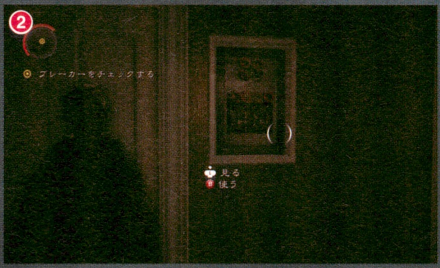
1-1 アランの自宅

3年前のある日、ニューヨークは記録的な豪雪に見舞われ、アランは冷え切った体のまま買い物から帰ってきた。高層マンションの一室にあるアラン夫妻の自宅。2人暮らしの夫婦にはちょうどいい広さだ。リビングには、購入したばかりの大型テレビが届いていた。

冷えた体を温めるため、そして仕事の大詰めを迎えているアリスのために、アランは温かいコーヒーを淹れる。このときの2人はまだ、幸福のなかにいた。



▲キッチンにあるコーヒーメーカーの電源を入れたあと、アリスが待っている仕事部屋に向かおう。



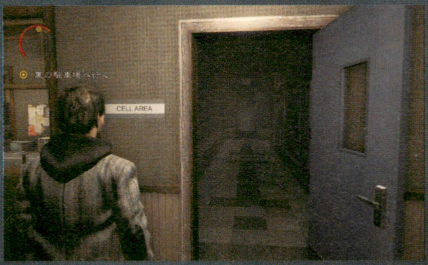
▲玄関脇のブレーカーを調べてアリスのもとにもどると、次のシーンに進む。その前に収拾物を回収しておくこと。

1-2 保安官事務所

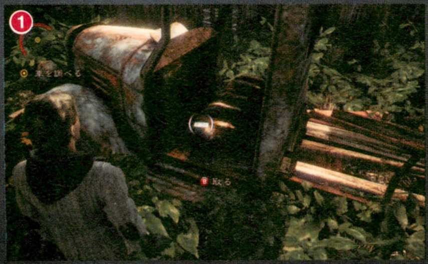
警察に助けを求めたアランは、保安官のサラに連れられて事務所を訪れていた。会議室でネルソン医師に傷の手当てをしてもらい、事情を説明するためにサラが待つオフィスへ足を運ぶ。

だが、キャビンでの事故や殺人鬼の話を信じてもらえるとは思えない。アランはただアリスの捜索が順調に進んでいるのかだけをサラに問い詰めた。そんな彼の焦りを感じ取ったかのように、携帯電話が鳴り出した。

SHERIFF'S STATION
EXIT



◀携帯電話を取ったら電話の指示に従い、受付の右側にある留置所を抜けて駐車場へ。



◀木の板を蹴ったらフェンスを抜けて、壊れた車のシートに置かれたアリスの免許証を取ろう。

フローチャート

1-1スタート

- ① コーヒーメーカーのスイッチを入れる
- ⊖ アリスのもとへ行く
  - コーヒーポット 15／100 □
  - 原稿 14／106 □
  - 原稿 15／106 □
- ⊖ 表紙のレイアウトを確認する
- ② ブレーカーを調べる
- ⊖ アリスのもとへ行く

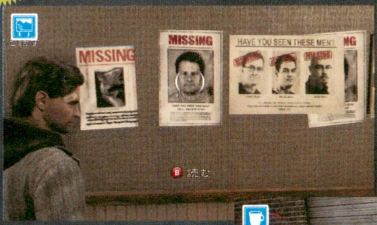
1-2 スタート

  - 標識 2／25 □
- ⊖ 保安官の部屋へ行き、携帯電話を取る
  - コーヒーポット 16／100 □
  - 原稿 16／106 □
  - 原稿 17／106 □
  - コーヒーポット 17／100 □
  - ラジオ 3／11 □
- ⊖ 木の板を蹴る
  - 原稿 18／106 □
- ① アリスの免許証を取る
  - テレビ 3／14 □
- ⊖ 保安官事務所を出る

Act2へ

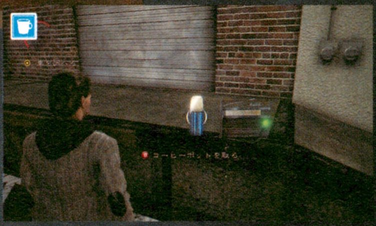
COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き



◀廊下に貼り出されている写真のうち、調べられるものは2枚ある。左側の写真を調べると、標識としてカウントされる。

▶留置場を抜けて駐車場に出たあと、直進するとスロープの近くにコーヒーポットとラジオが並んで置かれている。



Act 2

Elderwood National Park

エルダーウッド国立公園

アリスを誘拐したという人物は、アランにラバーズ峠に来いと告げ電話を切った。バリーと合流したアランは、妻を取りもどすためにラバーズ峠へ向かう。

フローチャート

2-1スタート

- 標識　3／25 □
- コーヒーポット　18／100 □
- ① ラスティのもとへ行く
- ② 用紙に署名する
- − ラスティに用紙を渡して鍵を受け取る
- − ドアを開けてビジターセンターから出る

2-2スタート

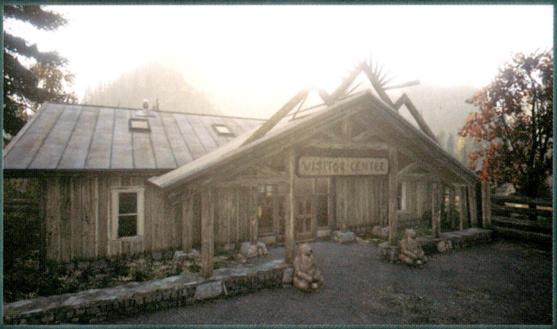
- コーヒーポット　19／100 □
- ① キャビンを出る
- コーヒーポット　20／100 □
- 原稿　19／106 □
- ラジオ　4／11 □
- テレビ　4／14 □
- 原稿　20／106 □
- 原稿　21／106 □

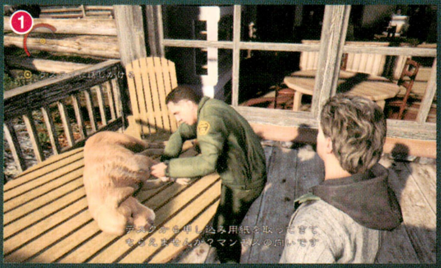
2-3へ

2-1 ビジターセンター

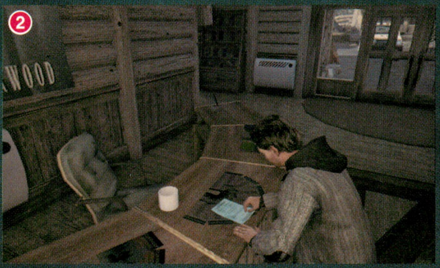
誘拐犯が待ち合わせに指定してきたラバーズ峠は、エルダーウッド国立公園にある。約束の午前零時までには、まだ時間があった。アランは公園内のレンタルキャビンを借りるため、入口にあるビジターセンターを訪れる。

ビジターセンターには、動物の剥製やマンモスの骨、生物の進化表といった資料が多数展示されていた。キャビンの受付は、以前にダイナーで会ったラスティが行っているようだった。





▲ラスティはビジターセンターのテラスにおり、近づくと受付にある用紙を持ってくるように言われる。



▲受付は巨大なマンモスの骨の向かい側にある。用紙に署名したら、それをラスティに渡しにいこう。

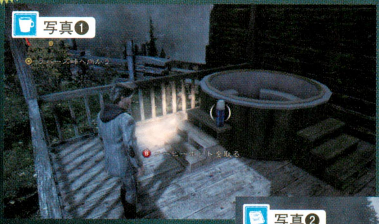
2-2 キャビン～ビジターセンター

ラスティから借りたレンタルキャビンは、ビジターセンターからほど近い場所にあった。バードレッグ キャビンに比べるとずいぶんと手狭だったが、2人が寝泊まりするには充分な広さだ。

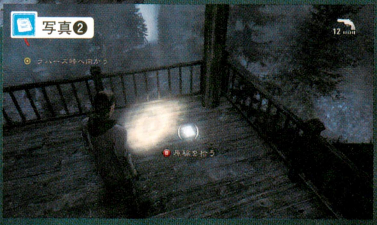
夜のとばりが訪れ、約束の時間が迫っていた。アランはバリーの制止を聞き入れず、単身でラバーズ峠へと向かう。道に並ぶほかのキャビンに宿泊客の気配はなく、異様な静けさは闇の殺人鬼たちが現れる予兆のように感じられた。

COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き

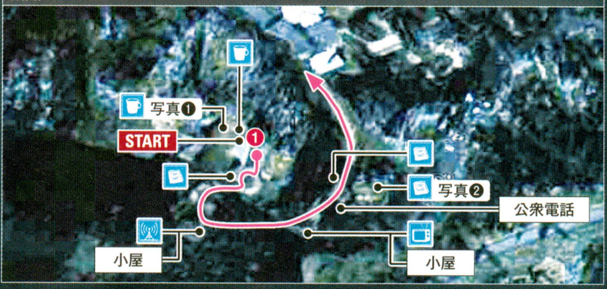


◀公園へ向かう前に、アランが借りたキャビンの裏口へ行こう。その奥にコーヒーポットが置かれている。

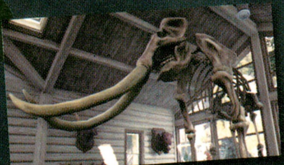


▶キャビンを出て道なりに進むと公衆電話が見えてくる。そこを右側に進んだ高台に原稿が落ちているのだ。

MAP



Bright Falls Trivia



出っ歯のチャーリー

1988年にエルダーウッド国立公園に寄贈された、とてつもなく巨大な牙をもつマンモスの骨。

Barry Wheeler's "I am a Hero!!"

バリー★ウィーラーの オレが主役だ!!

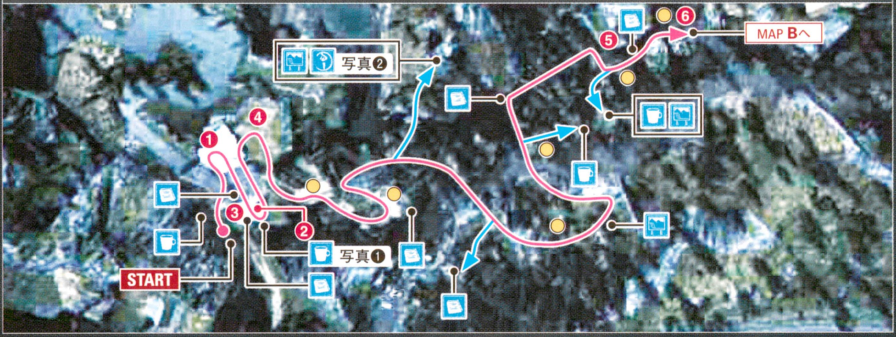
よう、アラン。1週間も連絡がつかないって、どういうことだ!?　ようやく連絡がついたと思ったら、保安官事務所に来てくれって。オレはまた、お前が何かしでかしたのかとヒヤヒヤしたぜ。で、話を聞いてみりゃ、闇に襲われたやら死体が消えたやらのオカルト話だろ？……でも、本当だったんだな。オレも見たんだよ。確かに、キャビンの外に何かがいた!!　これは物語なんかじゃない、ヤバい事が起きてるって実感したよ。話を信じてやれなくて悪かった、謝るよ。だからアラン、早くアリスを連れてもどってきてくれ。さっきからクシャミが止まんねえんだ!!

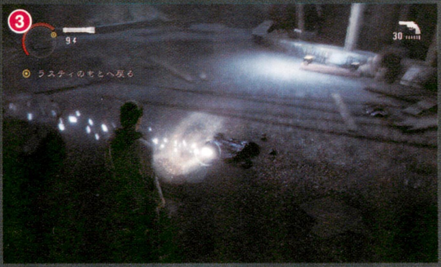
2-3 ビジターセンター～ロープウェイ

通りかかったビジターセンターから突然、悲鳴が聞こえた。かけつけたアランが目にしたのは、闇の襲撃により無残な姿になったパークレンジャーだった。

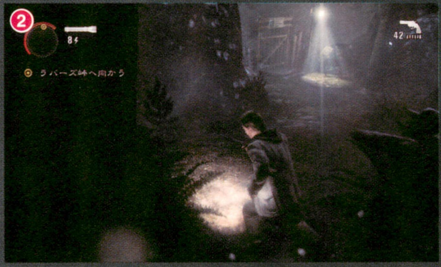
惨劇のビジターセンターをあとにしたアランはラバーズ峠をめざして夜の森を歩く。国立公園だけあり、園内には推定樹齢200年を超える大木や年輪標本などが、今なお残されていた。それらが見届けてきた森の歴史に、この夜の出来事も刻まれるのだろうか。

MAP





▲黒いゲル状のものに触れるとダメージを受ける。ライトを当てつづければ消えるので、安全を確保しよう。



▲フローチャート⑤の手前にあるトンネル付近で、多くの敵が出現。戦闘を避けたいなら先にある街灯へ急ぐこと。

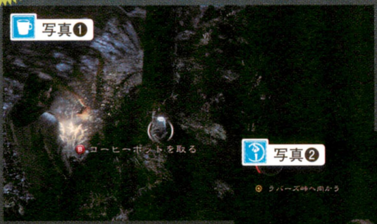
フローチャート

2-3スタート

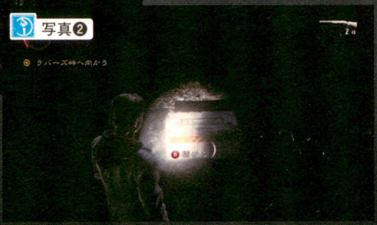
- コーヒーポット　21／100 □
- ① ラスティのもとへ行き、鍵を受け取る
- 原稿　22／106 □
- コーヒーポット　22／106 □
- ② ドアの鍵を開ける
- 原稿　23／106 □
- ③ ブレーカーに近づく
- ④ ラスティを倒す
- 実績 中身はブラック コーヒー
- 原稿　24／106 □
- 標識　4／25 □
- アイテムボックス　5／30 □
- 原稿　25／106 □
- 標識　5／25 □
- 原稿　26／106 □
- コーヒーポット　23／100 □
- コーヒーポット　24／100 □
- 標識　6／25 □
- 原稿　27／106 □
- ⑤ ジャンプして柵を乗り越える
- ⑥ ロープウェイに乗る

2-4へ

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き

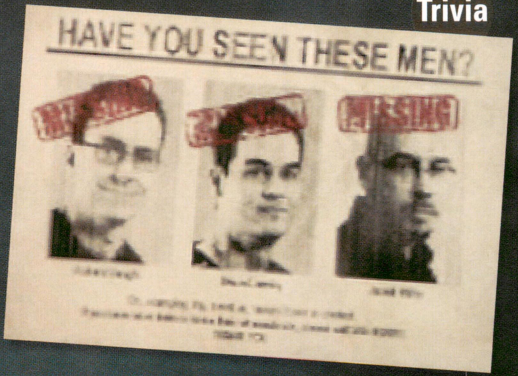


◀ビジターセンターの向かいにある事務所の裏側に回ろう。木の根元にコーヒーポットが置いてあるのだ。



▶公園内を道なりに進むと道が左右に分かれるポイントに着く。ここを左に曲がって、洞窟内にあるアイテムを入手しよう。

Bright Falls Trivia



消息不明者

キャンプ中に消息不明になった3名。保安官事務所で情報提供が呼びかけられている。

フローチャート

2-4スタート

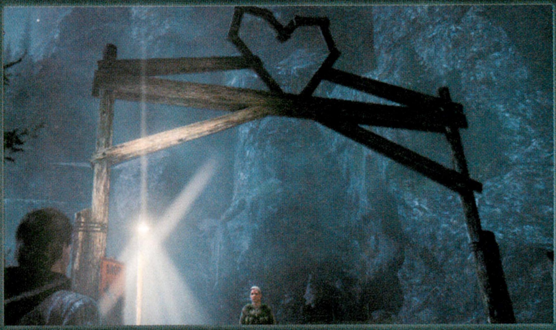
- ① 誘拐犯についていく
- ② 誘拐犯が扉を開けるまで敵を追い払う
  - コーヒーポット 25／100 □
- ③ 展望台に押し寄せる敵を倒す
  - アイテムボックス 6／30 □
  - 原稿 28／106 □
  - 缶のピラミッド 3／12 □
  - 原稿 29／106 □
  - コーヒーポット 26／100 □
  - 原稿 30／106 □
  - アイテムボックス 7／30 □
  - コーヒーポット 27／100 □
- ④ ハシゴと階段を上って3階へ行く
  - 原稿 31／106 □
- ⑤ 3階にある重りを蹴る
  - 原稿 32／106 □
  - コーヒーポット 28／100 □
- ⑥ ハシゴを上って最上階に出る
  - 原稿 33／106 □

2-5へ

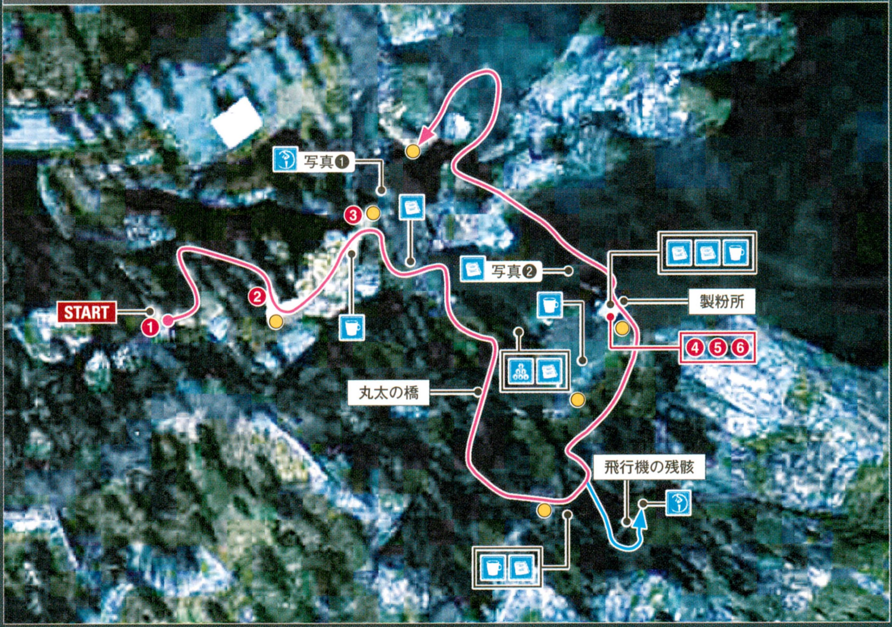
2-4 ラバーズ峠～山道

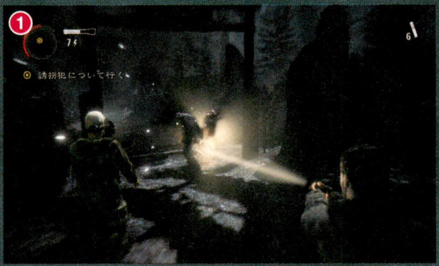
ロープウェイから放り出された先で、アランはついに誘拐犯と対面した。どうやら男にも、闇に支配された者たちが見えるらしい。それに怯えることなく応戦する男は、おそらくアランよりもこの現実離れした世界に詳しいのだろう。

アリスを人質にとられ、銃も奪われたアランは、男の態度にいら立ちながらも従い、同行するしかなかった。いつにも増して大量に襲いかかってくる敵を退け、2人は峠の展望台をめざす。

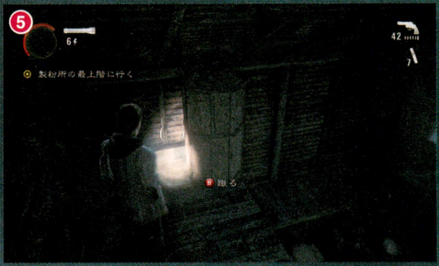


MAP


START
①
②
③
写真❶
写真❷
製粉所
④⑤⑥
丸太の橋
飛行機の残骸


①
7
6
誘拐犯について行く

▲誘拐犯に同行中、アランは武器を持っていない。ライトや発炎筒を使って敵を退けることに専念せよ。


⑤
6
42
7
製粉所の最上階に行く
B 蹴る

▲製粉所では、3階にある重りを蹴ると下からエレベーターが上がってくる。それを足場にして進んでいこう。

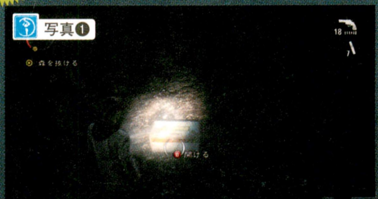
Bright Falls Trivia

Bright Falls
WASHINGTON
Cascade Range
Elderwood National Forest

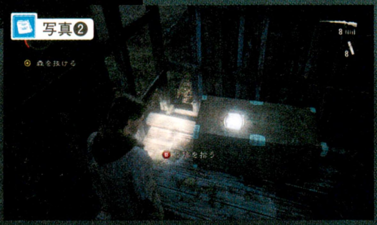
公園の地図

ラバーズ峠はビジターセンターから北側、ロープウェイを降りて坂道を登った先にある。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き


写真❶
18
7
森を抜ける
B 開ける

◀展望台からの落下地点から、うしろに進んで坂を下りる。その先の空洞でアイテムボックスが入手可能だ。


写真❷
8
8
森を抜ける

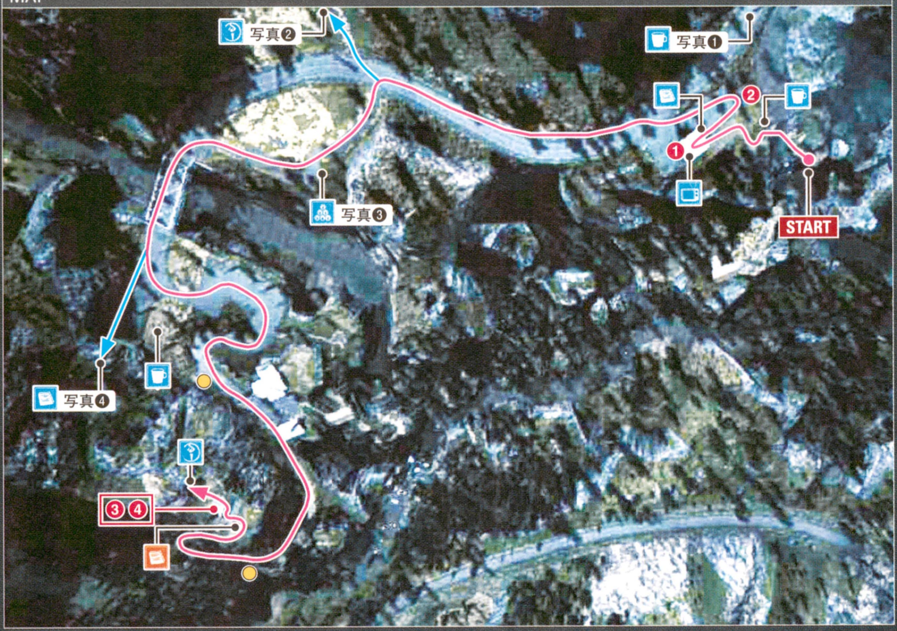
▶製粉所を抜けたあと、左側に見える小屋の中へ。そこにある木箱をジャンプで飛び越えた先で、原稿が見つかる。

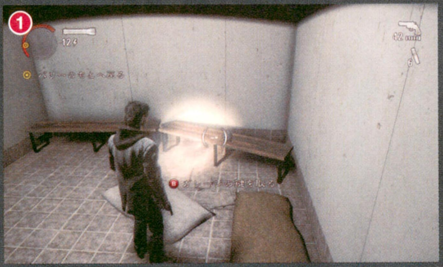
2-5 休憩所～キャビン

誘拐犯に逃げられたアランは、バリーの待つキャビンへの帰路を探していた。

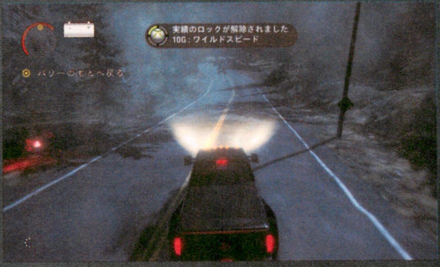
山道を進み、製粉所を抜けると、何台ものキャンピングカーが止まった休憩所らしき場所にたどり着く。相変わらず人の姿はないが、ガレージにライトが点けっぱなしになっている車が見えた。道路がビジターセンターまで続いているなら、これに乗ってキャビンまでもどれるはずだ。そのためには、まずガレージの鍵を探さなくてはならなかった。

MAP





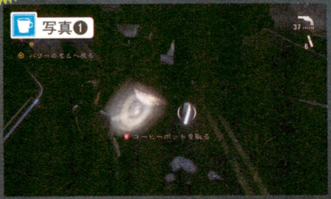
▲ガレージの鍵は男性トイレの奥にある。入手後、トイレの個室から敵が飛び出してくるが、慌てずに倒そう。



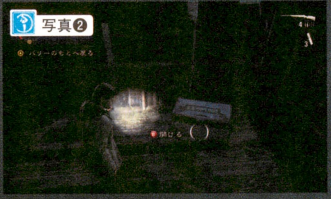
▲道路には多くの敵が出現。車で15体以上の敵を倒せば、「ワイルドスピード」の実績を解除できる。

COMPLETE A COLLECTION!

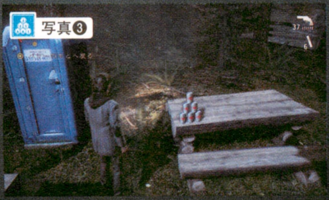
コンプリートへの導き



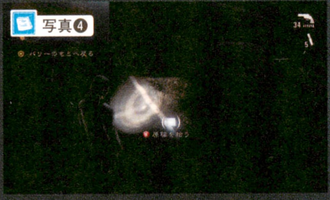
◀休憩所から道路に出たあと、進路とは逆の右方向に走ると見つけられる。



◀木材を積んだトラックの右側にある小屋の中。周囲に敵がいるので注意。



◀木材を積んだトラックから左へ進んだ先にある。街灯が目印だ。



◀道路を進んだ先にあるトンネルの奥、行き止まりに原稿が落ちている。

フローチャート

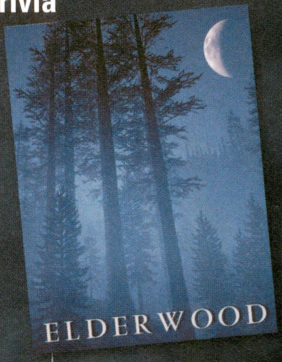
2-5スタート

- コーヒーポット 29／100 □
- 原稿 34／106 □
- ① ガレージの鍵を入手する
- テレビ 5／14 □
- ② ガレージの扉を開けて車に乗る
- コーヒーポット 30／100 □
- アイテムボックス 8／30 □
- 缶のピラミッド 4／12 □
- コーヒーポット 31／100 □
- 原稿 35／106 □
- 原稿 36／106 □
- アイテムボックス 9／30 □
- ③ 鳥の大群を撃退する
- ④ バリーに近づく
- 実績 パークレンジャー

エピソード3へ

Bright Falls

Trivia



エルダーウッド国立公園

ブライトフォールズが誇る国立公園。自然のままの針葉樹林が癒しを与える。そう、昼間であれば。

BRIGHT FALLS
COAL MINE
WASHINGTON
MINING CORP
L PARK
TER

EPISODE 3

RANSOM

身代金

PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

ここまでの「アラン ウェイク」

俺はアラン・ウェイク。作家だ。

妻のアリスが誘拐された。
エージェントのバリー以外には話せない。

身代金は俺が書いたというホラー小説。
書かれたことが現実になる原稿だ。

手元にはまだ数ページしかなく、
締切は二日後に迫っていた。

Act 1

On the Run

逃亡

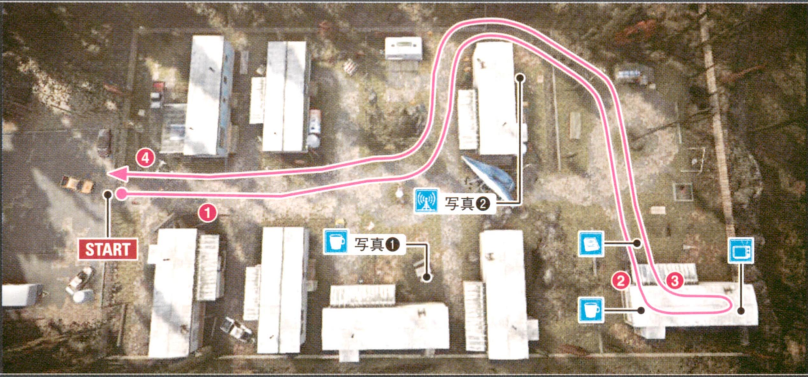
人質になったアリスの交換条件として、誘拐犯はアランが書いた原稿を要求してきた。アランが拾った原稿では少なすぎたが、ローズも何枚か原稿を拾ったという。

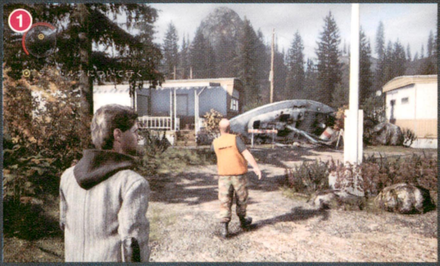
1-1 トレーラーパーク

ローズから原稿を譲り受けるため、アランとバリーはローズが住んでいるトレーラーパークにやってきた。ここを管理しているのは、ランドルフと名乗る足が不自由な男。彼はアランたちをローズの家まで案内してくれた。

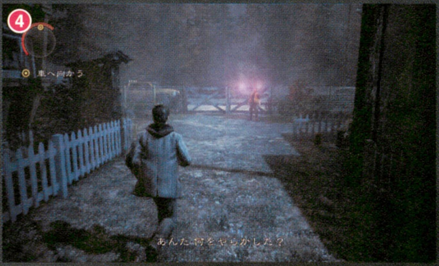
ローズの家はトレーラーパークのもっとも奥にある。アランが扉をノックすると、ローズは「いらっしゃいませ」とアランたちを招き入れた。彼女はどこか上の空で、以前とは様子が違っていた。

MAP





▲ランドルフについていき、ローズのトレーラーハウスをめざす。着いたらドアをノックしてローズを呼び出そう。



▲眠りから覚めたあとは、ローズの家を出てトレーラーパークの入口にもどる。そこではランドルフとパトカーが待っている。

フローチャート

1-1スタート

① ランドルフについて行く

- コーヒーポット 32／100 □

② ドアをノックする

- テレビ 6／14 □
- コーヒーポット 33／100 □

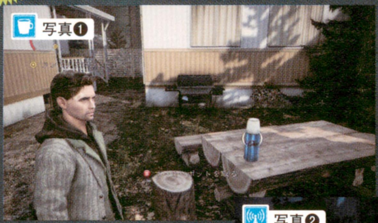
③ トレーラーハウスを出る

- 原稿 37／106 □
- ラジオ 5／11 □

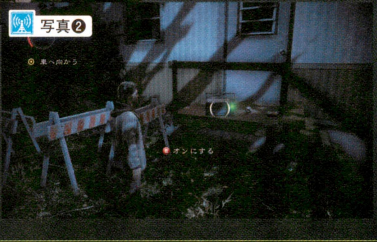
④ トレーラーパークの入口にもどる

1-2へ

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



◀巨大なヨットが横たわっている場所で、進行ルートとは逆の右に曲がると、テーブルにコーヒーポットが置かれている。



▶原稿とラジオは、夜になるとそれぞれの場所に置かれている。トレーラーパークの入口へもどる前に回収するように。

Bright Falls Trivia

Randy's Dogs
OPEN

ポールのホットドッグ屋

トレーラーパークの住人に大人気で、スタッキーも絶賛のホットドック。ランドルフのお手製だ。

フローチャート

1-2スタート

- 原稿 38／106 □
- 原稿 39／106 □
- コーヒーポット 34／100 □
- コーヒーポット 35／100 □

① ジェネレーターを起動させる

② サーチライトでポルターガイストのゲートを壊す

③ フラッシュライトを取る

④ ポルターガイストのゲートを壊す

- ラジオ 6／11 □
- 原稿 40／106 □
- アイテムボックス 10／30 □
- コーヒーポット 36／100 □
- ラジオ 7／11 ※ □

⑤ メインのもとへ行く

1-3へ

※ ラジオ局に入ると自動的にカウントされる。

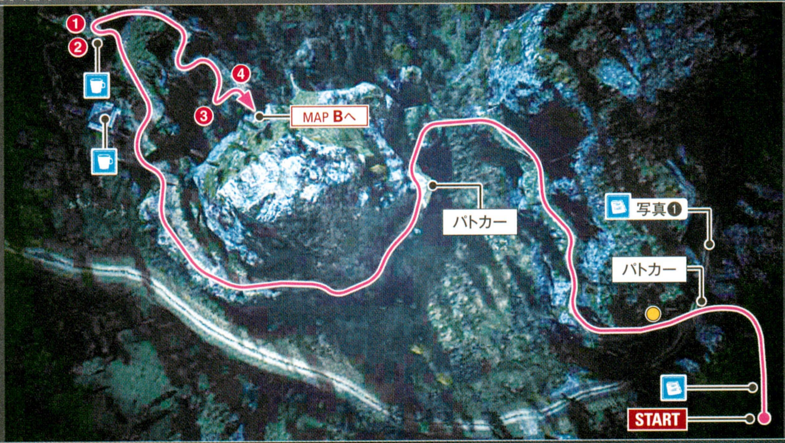
RADIO STATION

1-2 ラジオ局までの山道

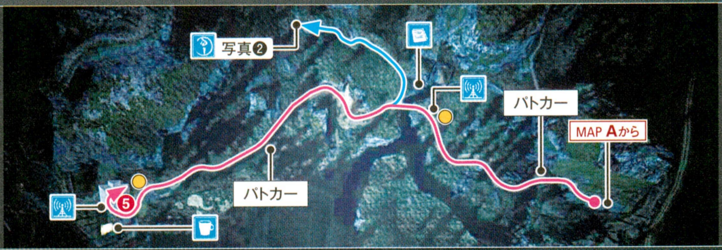
トレーラーパークに現れたFBIのナイチンゲール捜査官は、逃げようとするアランに容赦なく銃を撃ち放った。誘拐犯との約束の時間が刻一刻と迫りつつある今、アランは警官たちの追跡を逃れるため、闇が支配する山道を走る。

森の向こうに電波塔が見えた。おそらく、フェリーで会ったパット・メインがいるラジオ局があるのだろう。もしかすると、彼ならアランの言葉を信じ、協力してくれるかもしれない。

MAP **A**（警察の追跡を逃れたあと）


①
②
④
③
MAP Bへ
パトカー
写真❶
パトカー
START

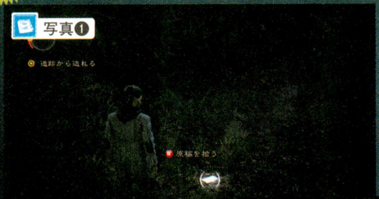
MAP **B**


写真❷
パトカー
MAP Aから
⑤
パトカー

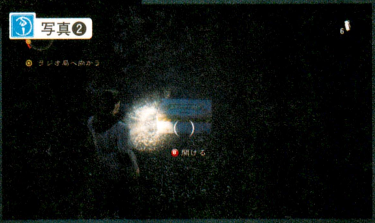
◀警官のライトから身を隠しつつ、インジケーターの示す方向に逃げよう。

◀橋を渡ると敵が4体出現。閃光手榴弾でまとめて倒せば実績を解除できる。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き

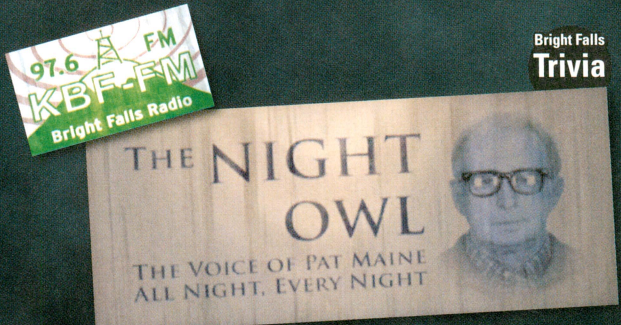


◀闇に吹き飛ばされたパトカーが転がっている場所から、右に進んでいく。その道の行き止まりに、原稿が落ちている。



▶MAP Bの中頃にある橋を渡り、右側の崖沿いに進むと空洞がある。その中にアイテムボックスがあるのだ。

Bright Falls Trivia


97.6 FM
KBF-FM
Bright Falls Radio
THE NIGHT OWL
THE VOICE OF PAT MAINE
ALL NIGHT, EVERY NIGHT

Stay Tuned!!

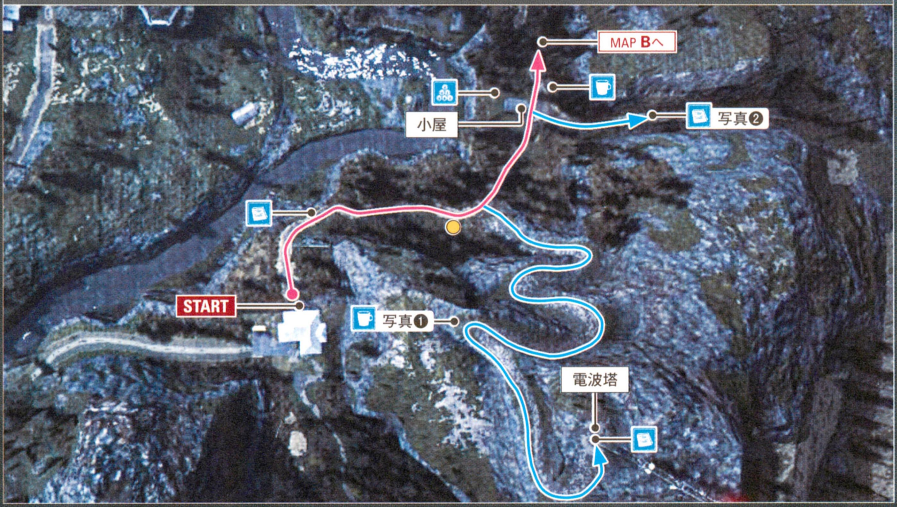
メインのラジオ番組では、ゲストに招いた地元住民とのトークやメイン選曲のBGMが楽しめる。

1-3 森〜操車場

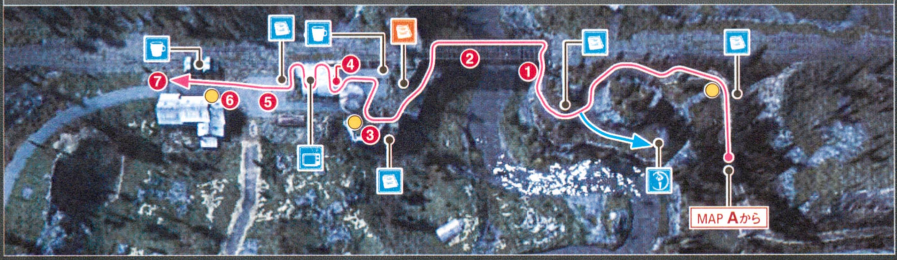
ふたたびナイチンゲールの邪魔が入り、メインの助けを借りることができなかったアラン。タイムリミットが迫っている。車がなければ誘拐犯の待つ炭鉱には、到底たどりつけそうにない。

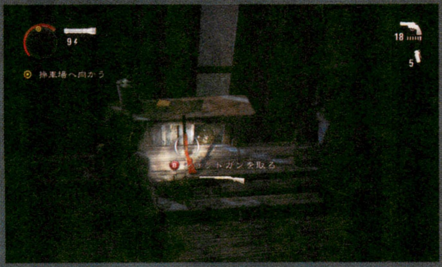
森を抜けた先から、列車が走る音が聞こえてくる。向こう岸には、倉庫のような建物が見えた。そこで車が手に入るかもしれないと思ったアランは、鉄橋へと歩を進める。そこが、ポルターガイストの巣窟であるとも知らずに。

MAP **A**

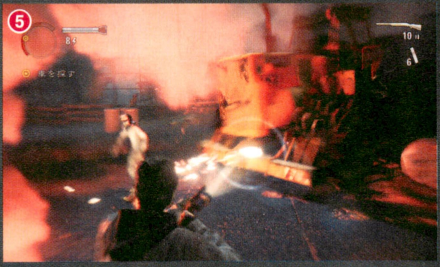


MAP **B**





▲作業用ライトに囲まれた小屋にあるショットガンを取ると、大量の敵が襲いかかってくるので注意しよう。



▲発炎筒で敵を退けつつ、ブルドーザーにライトを当てつづけよう。閃光手榴弾があれば、よりラクに倒せる。

フローチャート

1-3スタート

- 原稿 41／106 □
- コーヒーポット 37／100 □
- 原稿 42／106 □
- 缶のピラミッド 5／12 □
- 原稿 43／106 □
- コーヒーポット 38／100 □
- 原稿 44／106 □
- 原稿 45／106 □
- アイテムボックス 11／30 □

① ハシゴを上る

② ポルターガイストを倒す

- 原稿 46／106 □
- 原稿 47／106 □

③ ハシゴを上る

- コーヒーポット 39／100 □

④ スイッチを押してゲートを開ける

- テレビ 7／14 □
- 原稿 48／106 □

⑤ ブルドーザーを倒す

- 実績 ヘビーメタル

⑥ スイッチを押してゲートを開ける

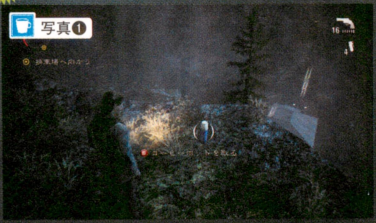
- コーヒーポット 40／100 □

⑦ 車に乗る、または建物を出る

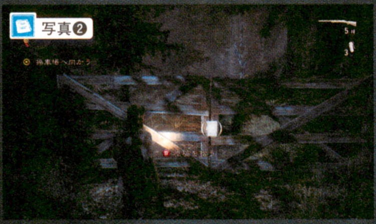
Act2へ

COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き



◀ルートを外れて右側の崖沿いに進むと、コーヒーポットと原稿を入手できる。帰り道では闇の鳥が襲ってくるので注意。



◀目印は赤色の壊れたトラック。そこから右へと進んだ先にある、道をふさぐフェンスに原稿が貼りつけられている。

Act 2

Mirror Peak

ミラー峠

ようやく夜が明け、アランは一時的にだが闇の恐怖から解放された。誘拐犯との待ち合わせまであと数時間。アランはもうすぐアリスと再会できると信じていた。

フローチャート

2-1スタート

- ① 車に乗る
  - コーヒーポット 41／100 □
  - ラジオ 8／11 □
  - ラジオ 9／11 □
  - 原稿 49／106 □
  - コーヒーポット 42／100 □
  - 標識 7／25 □
  - 原稿 50／106 □
- ② 炭鉱に入る
  - コーヒーポット 43／100 □
- ③ スイッチを押して扉を開ける
  - 原稿 51／106 □
- ④ ハシゴを上り貨物列車の天井を開ける
- ⑤ スイッチを押して高圧線の電源を切る
- ⑥ 建物に入る
- ⑦ ハシゴを上る
  - コーヒーポット 44／100 □
  - 原稿 52／106 □
- ⑧ レバーを降ろしてゲートを開ける

2-2へ

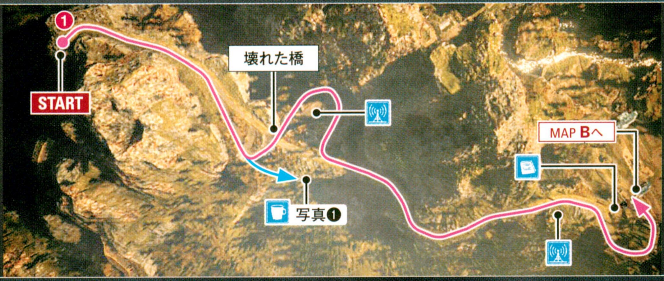
2-1 ブライトフォールズ炭鉱社

道路沿いの地図で炭鉱の場所を確認したアラン。車で山道を走ると、炭鉱の看板が見えてきた。炭鉱社は1878年に開業された歴史ある建物だ。現在は封鎖され歴史博物館として保存されているが、わざわざ見学にくる物好きな客などいない。だからこそ、誘拐犯もこの場所を待ち合わせに指定したのだろう。

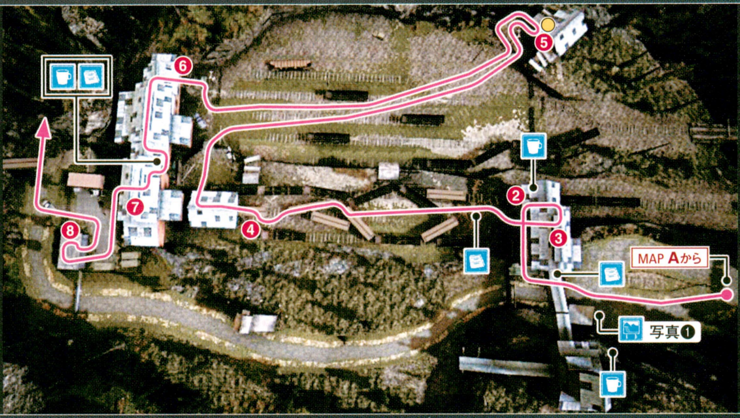
約束の正午までは少し時間がある。アランは怒りと期待の入り混じった感情を抱え、建物へと足を踏み入れる。

BRIGHT FALLS
COAL MINE

MAP A

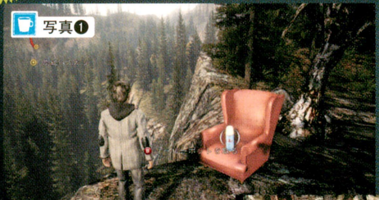


MAP B

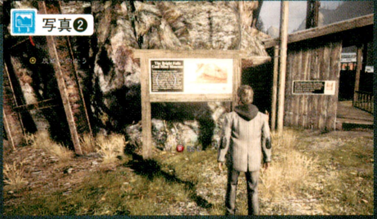


COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き



◀木材が積まれた左カーブから、車を降りて崖の方へ歩く。その先の赤い椅子の上にコーヒーポットがある。



▶炭鉱社の建物付近には複数の看板や標識があるが、どれか1つを調べておけば、見つけた標識にカウントされる。

◀Act2からはできるだけ戦闘を避けて、実績「デッドライン」(P.009)の解除をめざそう。

ミラー峠の展望台へ向かう

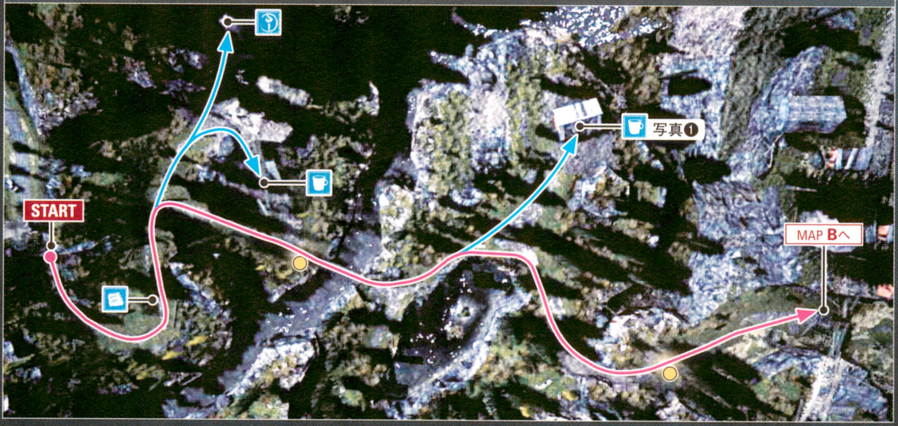
◀建物内は逃げ道が少ない。置いてある赤いボンベを撃って爆破し、敵を倒すといい。

2-2 グレー峠炭鉱村

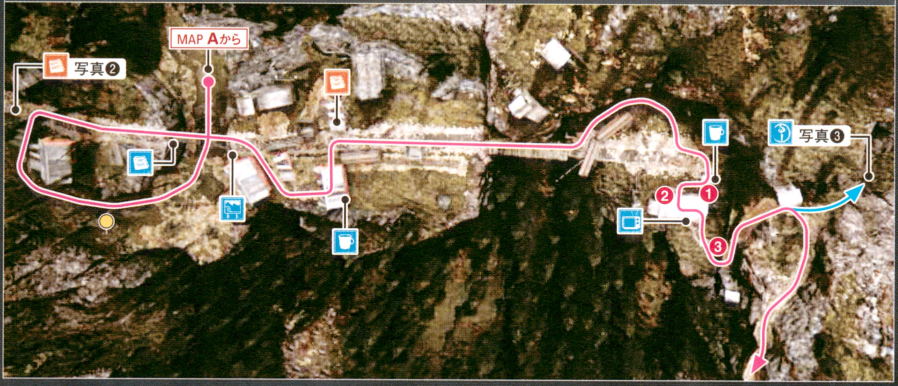
炭鉱社に誘拐犯は現れず、急に待ち合わせ場所の変更を要求してきた。今度は鉱山の向こうにあるミラー峠の展望台に来いと言うのだ。憤慨するアランだったが、今は指示に従うほかなかった。

山道を抜けてミラー峠へ向かう途中、ゴーストタウンと化した村にたどり着く。ブライトフォールズ炭鉱社で働く作業員の居住区で、炭鉱社が倒産して間もなく廃れた場所だ。入口に建てられた墓標が、当時の悲惨さを物語っていた。

MAP **A**



MAP **B**

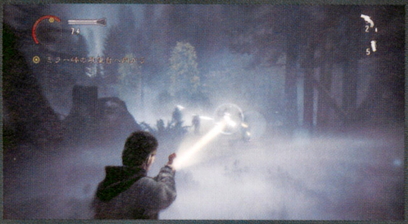


フローチャート

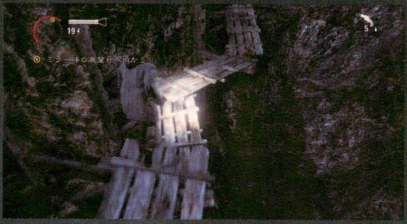
2-2スタート

- 原稿 53／106 □
- アイテムボックス 12／30 □
- コーヒーポット 45／100 □
- コーヒーポット 46／100 □
- 原稿 54／106 □
- 原稿 55／106 □
- 標識 8／25 □
- コーヒーポット 47／100 □
- 原稿 56／106 □
- ● 蒸気機関車のポルターガイストを倒す
- **実績** アイアンホース
- コーヒーポット 48／100 □
- ① 鍵を取る
- ② 鍵を開けて小屋に入る
- テレビ 8／14 □
- ③ ハシゴを上る
- アイテムボックス 13／30 □

2-3へ



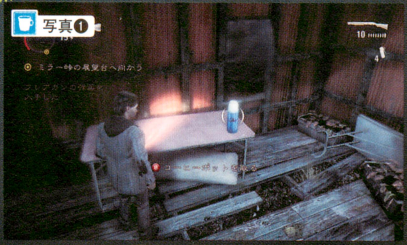
◀山道に入ると敵が2回に分けて出現。2回目をフレアガンで倒せば、実績「突然炎のごとく」（P.009）の解除が狙える。



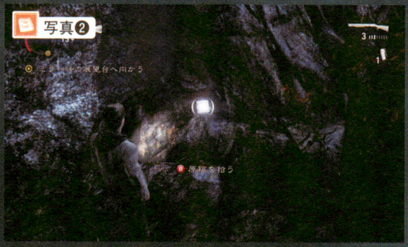
◀MAP Bのあとは断崖を歩いて銀鉱山へ向かう。闇の鳥の襲撃を退けつつ、細い木の板を慎重に渡っていこう。

COMPLETE A COLLECTION!

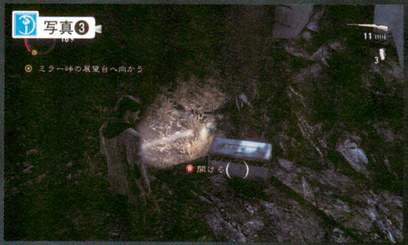
コンプリートへの導き



▲ポンプアクションショットガンが置かれた場所から、左へ進んだ先にある小屋で手に入る。



▲難易度がナイトメアの場合のみある原稿。炭鉱村の入口を左に進んだ行き止まりで拾っておこう。



▲小屋を抜けてハシゴを上り、左手沿いに山道を歩いた先にアイテムボックスが置いてある。

フローチャート

2-3スタート

- 原稿 57／106 □
- 原稿 58／106 □
- コーヒーポット 49／100 □
- ⊖ スイッチを押してエレベーターを動かす（鉱山内）
- ⊖ ハシゴを蹴って下に降ろす（鉱山内）
- ⊖ 木の板を蹴って銀鉱山を出る（鉱山内）
- 原稿 59／106 □
- ① ケーブルカーを起動させる
- 缶のピラミッド 6／12 □
- 標識 9／25 □

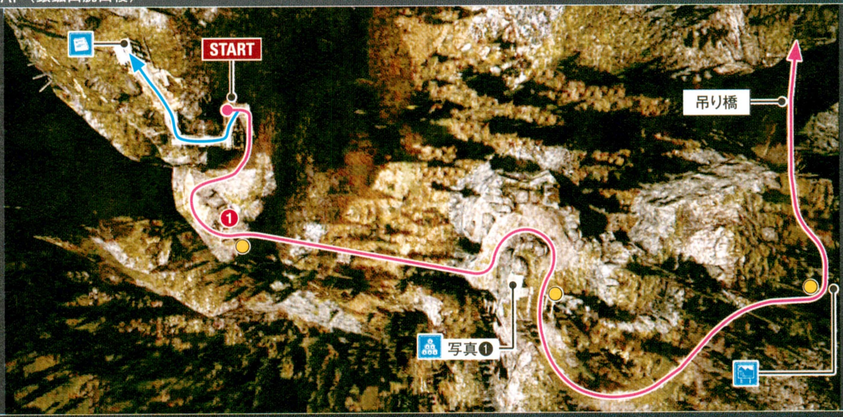
2-4へ

2-3 銀鉱山〜山道

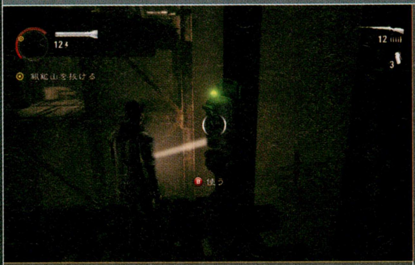
ミラー峠の方角へ向かった闇の竜巻が気がかりだが、今は前に進むしかなかった。炭鉱村を越えて山道を歩くと、ランタンの明かりが目に入る。それは、うち捨てられた銀鉱山の入口。ミラー峠へ行くための唯一の道だった。

すでに資源が掘り尽くされたのか、坑道内を利用した人の形跡は見当たらないが、さいわい坑道内のエレベーターは破損していなかった。これを使えば地上への出口にたどり着けるはずだ。

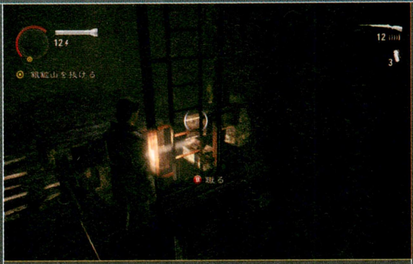
MAP（銀鉱山脱出後）



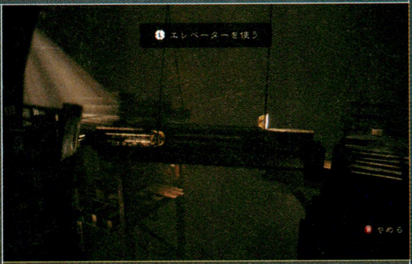
鉱山内のエレベーターの動かし方



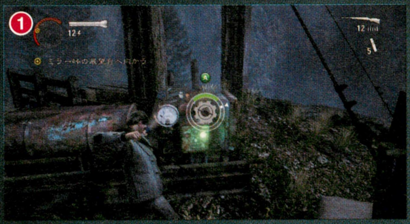
▲緑色のランプが点いたスイッチを押し、エレベーターを動かして向こう側へ渡る足場を作ろう。



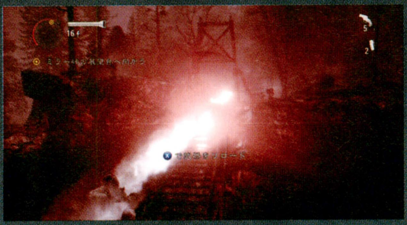
▲左の手順を繰り返して上へ登っていく。そして最上段についたら、ハシゴを蹴って下に降ろす。



▲降ろしたハシゴの先にあるスイッチでエレベーターを最上段に合わせると、銀鉱山の出口へ進める。

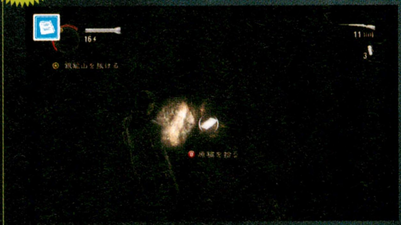


◀銀鉱山を出て階段を下りた先にジェネレーターがある。これを起動すると、谷を越えるためのケーブルカーが動き出す。

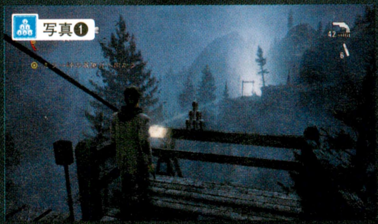


◀長い吊り橋の中間地点まで進むと、敵の挟み撃ちを受ける。前方に現れた敵をすばやく倒して、橋を渡りきろう。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



◀鉱山内の分かれ道を左に進むと、アランが不調を訴える場所がある。恐れず進み、地下水脈のそばで原稿を拾おう。



◀ケーブルカーで谷を越えて坂道を上る。そこからケーブルカーの終着地点の塀にある、缶のピラミッドを撃ち崩す。

Barry Wheeler's
"I am a Hero!!"

バリー★ウィーラーの オレが主役だ!!

よう、アラン。いやー、今回はオレの出番はまるでなかったな。ローズのコーヒーでぐっすり眠っちまったよ。でも、だからって、オレを置いて逃げるこたぁねえだろ!? おかげで警察に捕まって、目が覚めたときには留置場だったぜ。だけど、ローズには悪いことしちまったよな……。結果的にはオレたちのせいで巻き込まれたようなもんだし。しっかし、あのFBI捜査官のナイチンゲールだっけ？ アイツはひでえヤツだ。お前の言い分も聞かずに発砲したんだってな。今度会ったらタダじゃおかねえ。ニューヨークの腕利き弁護士に言って、とっちめてやる!!

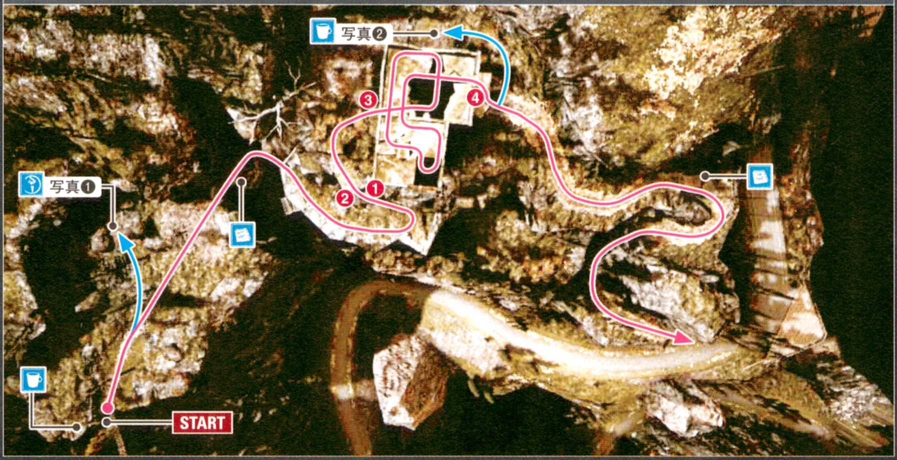
トレーラーハウスを出る
…だろ？やっぱり オレって いい男だよな…

2-4 展望台へ続く山道

吊り橋の手前の崖からは、コールドロンレイクを一望できた。目的地が近づいてきたことを知ったアランは、はやる気持ちを抑えきれず展望台まで急いだ。

山道を上った先には、廃墟になったらしい巨大な建物があった。展望台へ行くには、ここを抜けるしか道はない。人が住まなくなって相当な月日が経っているのか、室内は埃まみれで今にも崩壊しそうだ。アランは最後の力を振り絞り、屋上へと進んでいった。

MAP


写真❷
写真❶
START
①
②
③
④

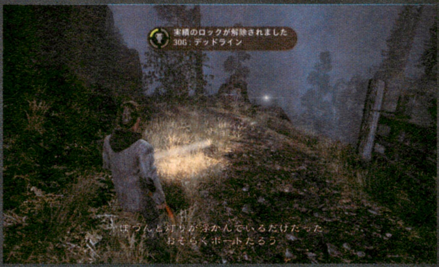
フローチャート

2-4スタート

- コーヒーポット 50／100 □
- アイテムボックス 14／30 □
- 原稿 60／106 □
- ① 木の板を押す
- ② 木の柱を蹴る
- ③ 木の板を蹴って廃墟に入る
- ④ 廃墟の屋上から向こう側に降りる
- コーヒーポット 51／100 □
- 実績 デッドライン
- 原稿 61／106 □
- 実績 歯車の一部

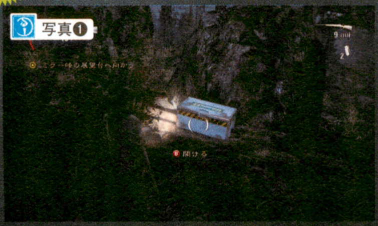
エピソード4へ

▲廃墟の屋上に行くと、床が崩れて多数の敵に囲まれてしまう。発炎筒を使って敵を退け、ふたたび屋上に出よう。

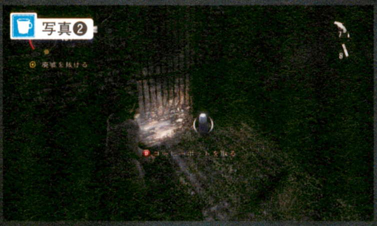

実績のロックが解除されました
30G：デッドライン
ぽつんと灯りが浮かんでいるだけだった
おそらくボートだろう

▲炭鉱社から30分以内にミラー峠まで到着すると、写真の場所で実績の「デッドライン」が解除される。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



◀吊り橋を渡って左側の壁沿いに進むと、フレアガンとフレアガンの弾薬が入ったアイテムボックスがある。



◀廃墟を抜けて外壁を左側に向かって進んでいくと、フェンスの手前にコーヒーポットがある。忘れずに入手しよう。

EPISODE 4

THE TRUTH

真相

PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

ここまでの「アラン ウェイク」

俺はアラン・ウェイク。作家だ。

俺はFBIに追われている。

書いた覚えのない俺の原稿が現実となり、
俺の物語は次第にジャンルが変わってきた。
ホラー小説だ。

アリスの誘拐は嘘だった。
闇は誘拐犯と称していた男を飲みこみ、
いよいよ俺に迫ろうとしていた。

Act 1

Cauldron Lake Lodge

コールドロンレイク ロッジ

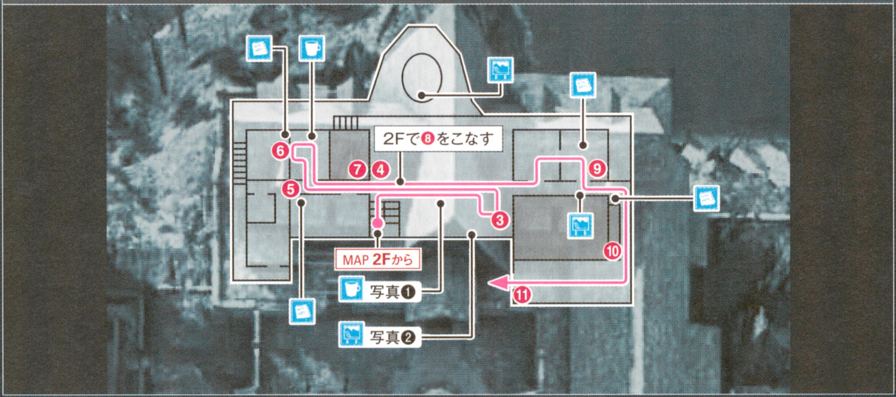
アリスの誘拐は犯人の狂言だった。闇の竜巻に襲われたアランは湖に落下して意識を失う。ふたたび目が覚めたとき、アランはハートマンのクリニックにいた。

1-1 コールドロンレイク ロッジ

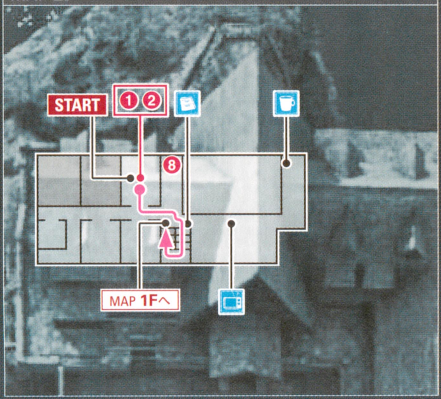
アランが目を覚ましたコールドロンレイク ロッジは、問題を抱えたアーティストを対象に独自の治療を行う、ハートマンが経営するクリニックだ。「君は施設の患者であり、闇との戦いなど妄想にすぎない」。そんなハートマンの言葉を、アランは受け入れるつもりはなかった。

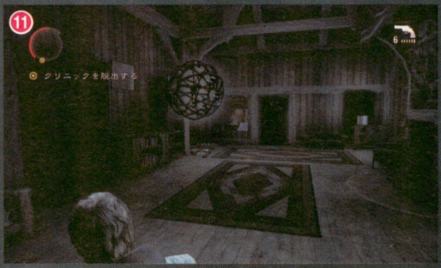
この日、ブライトフォールズに嵐が接近していた。その影響なのか、ロッジは停電に見舞われる。闇の力が強まるには絶好のシチュエーションだった。

MAP 1F ※



MAP 2F ※



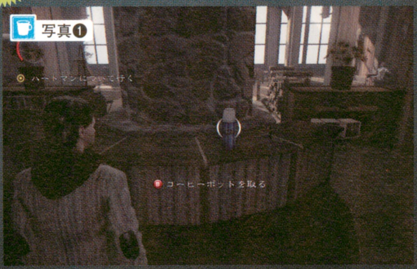


▲球体のポルターガイストはアランに向かって突進してくる。誘導して出口につながる扉にぶつけよう。

※ MAP内の進行ルートはフローチャート②以降のものを掲載している（①から②まではハートマンについて行き、最後に2Fの部屋にもどればいい）

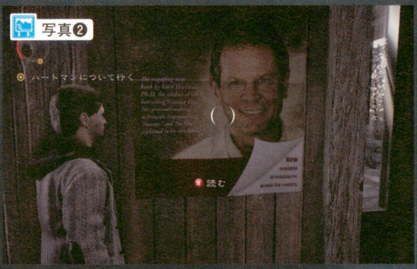
COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き

写真❶



▲1Fの受付にはコーヒーポットが置かれている。ロッジを脱出する前に忘れずに取っておくこと。

写真❷



▲ハートマンのポスターはロッジの各所に貼られているが、調べられるのは玄関左側のものだけだ。

フローチャート

1-1スタート

- ① ハートマンについていく
  - 標識 10／25 □
  - コーヒーポット 52／100 □
  - コーヒーポット 53／100 □
  - 標識 11／25 □
  - 標識 12／25 □
  - 原稿 62／106 □
  - テレビ 9／14 □
- ② 自分の部屋にもどる
  - 原稿 63／106 □
- ③ 鍵を取る
- ④ 扉を開ける
  - 原稿 64／106 □
  - ●診察室にあるテープを3回聞く
  - **実績** 医療相談
- ⑤ 扉を開けてバリーを救出する
  - コーヒーポット 54／100 □
- ⑥ ハートマンのオフィスへ入る
  - 原稿 65／106 □
- ⑦ 扉を開ける
- ⑧ 2階のジェネレーターを起動し、ポルターガイストを倒す
- ⑨ 発炎筒を使ってポルターガイストを倒す
  - 原稿 66／106 □
  - ●テレビを点ける
  - **実績** テレビっ子
- ⑩ 球状のポルターガイストが扉を壊すまで待つ
- ⑪ 球状のポルターガイストを誘導して扉を壊し、クリニックを脱出する

1-2へ

フローチャート

1-2スタート

- 標識　13／25 □
- コーヒーポット　55／100 □

① バリーからフラッシュライトを受け取る

② 光を当ててポルターガイストの扉を壊す

- 原稿　67／106 □
- 原稿　68／106 □

③ バーチを倒す

- コーヒーポット　56／100 □
- 原稿　69／106 □

④ 光を当ててポルターガイストの扉を壊す

- 原稿　70／106 □
- 缶のピラミッド　7／12 □
- アイテムボックス　15／30 □
- コーヒーポット　57／100 □
- 原稿　71／106 □

⑤ バリーのもとへ行き、扉が開くまで敵を倒しつづける

⑥ ロッジの庭から出る

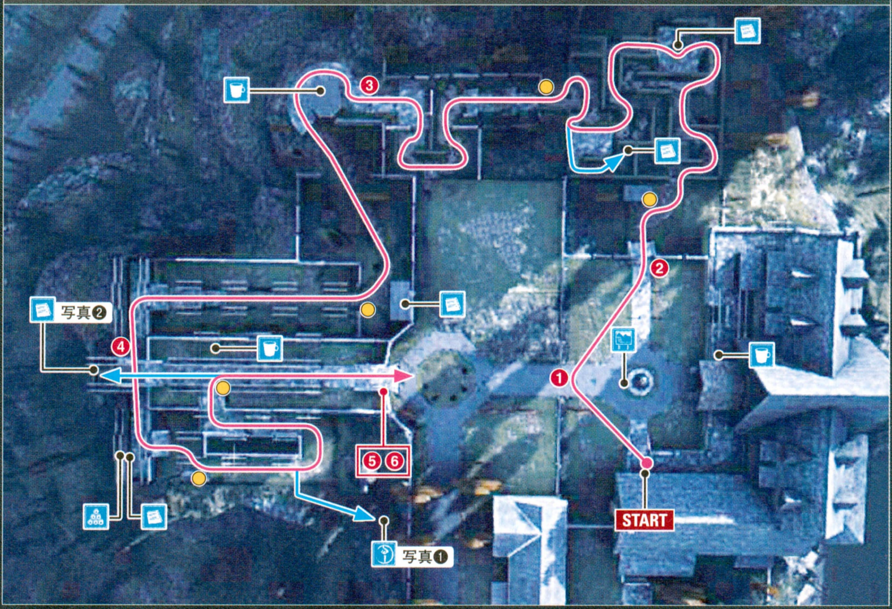
Act2へ

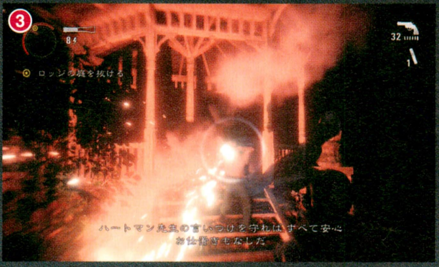
1-2 ロッジの庭

混乱に乗じてロッジを抜けだしたアランは、正門の前ですでに脱出を果たしていたバリーと会う。しかし、正門には鍵がかかっていて開かない。ここから出てバリーと合流するには、ロッジの庭を抜けるしか方法がなかった。

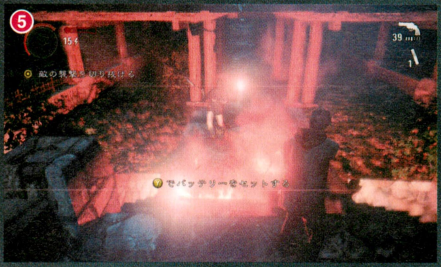
巨大な庭は患者の娯楽用か、それともロッジからの脱走をふせぐためか、一部が迷路のような構造になっている。闇の力が強まった今、ここを脱出するのは一筋縄ではいかないだろう。

MAP


③
写真❷
④
②
①
⑤⑥
START
写真❶

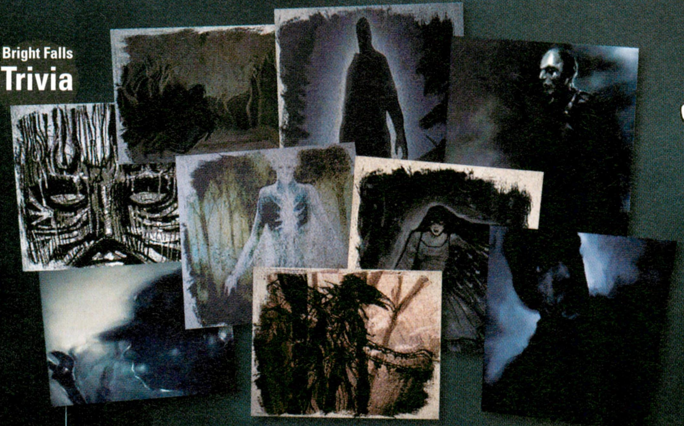

③
ロッジの庭を抜ける
ハートマン先生の言いつけを守ればすべて安心
お仕置きもなしだ

▲闇に支配されたバーチは闇の鳥とともに襲ってくる。発炎筒で鳥がひるんでいる間に、バーチのバリアをはがそう。


⑤
敵の襲撃を切り抜ける
Ⓨでバッテリーをセットする

▲庭の出口ではバリーがゲートの鍵を見つけるまで、持っている武器を使って敵を近づかせないようにすること。

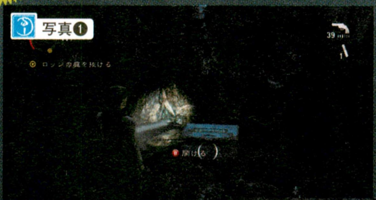
Bright Falls Trivia



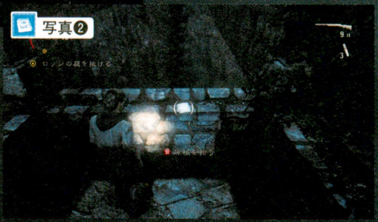
画家レーンの作品集

ロッジの患者であるルドルフ・レーンが描いた絵画。闇の存在や支配された者がモチーフだろうか。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き


写真❶
ロッジの庭を抜ける

◀街灯から崖沿いに進んだ先。フレアガンとフレアガンの弾薬が手に入る。フローチャートの⑤で役立てよう。


写真❷
ロッジの庭を抜ける

▶庭の出口前にある石畳の通路を、目的地とは逆方向に進んでいこう。その先の行き止まりに、原稿があるのだ。

Act 2

The Anderson Farm

アンダーソン農場

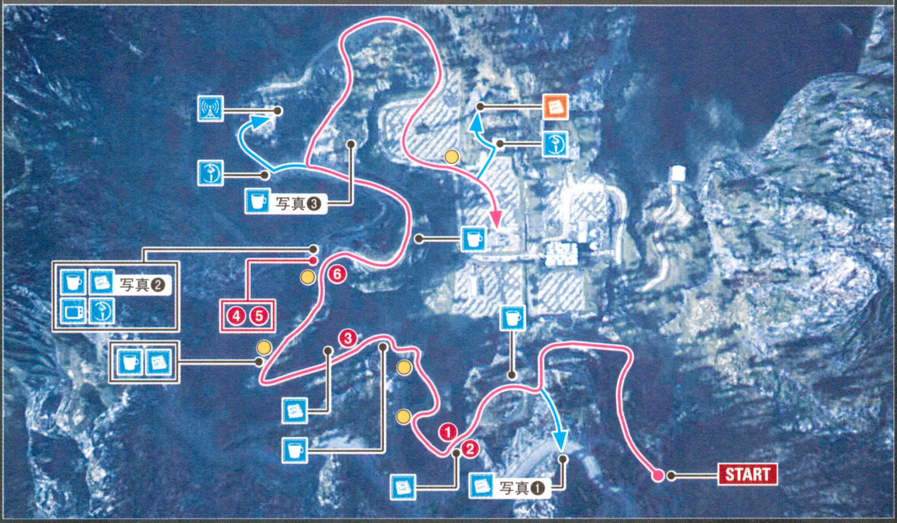
ロッジから脱出したアランとバリーは、アンダーソン兄弟が残したメッセージを探すため、彼らの農場へ向かう。その道中、車が崖から転落して2人ははぐれてしまった。

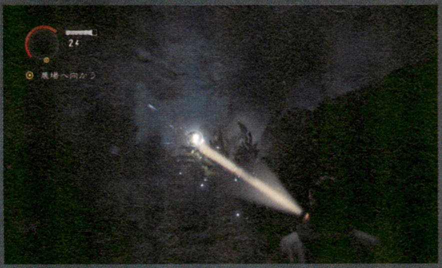
2-1 農場へ続く道

崖から落ちたバリーは、単身でアンダーソン農場へと向かった。アランも山道を進み、バリーとの合流を急ぐ。

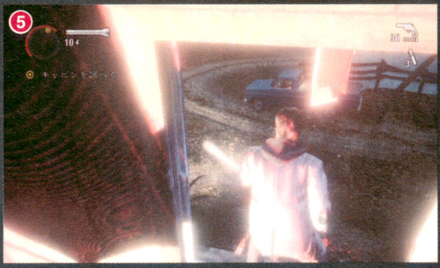
山道にはレールがしかれており、周囲には使われなくなったトロッコが散乱している。それらはポルターガイストと化し、次々とアランに襲いかかってきた。さらには、アンダーソン兄弟が熊対策に仕掛けたのだろうか、狩猟用の罠も、まるでアランを阻止するのが目的であるかのように牙をむいてくるのだった。

MAP





▲ジェネレーターがある小屋までは武器が手に入らない。フラッシュライトや発炎筒、作業用ライトで敵を退けよう。



▲キャビンから出ようとすると、ダニーらしき敵に襲われる。発炎筒で目をくらませ、窓から逃げれば戦わずにすむのだ。

フローチャート

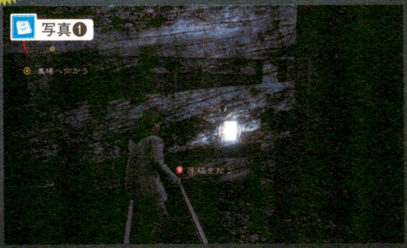
2-1スタート

- 原稿 72／106 □
- コーヒーポット 58／100 □
- ① ポルターガイストの扉がある方向にポールを向ける
- 原稿 73／106 □
- ② ジェネレーターを起動させる
- コーヒーポット 59／100 □
- ③ ポルターガイストの扉を壊す
- 原稿 74／106 □
- 原稿 75／106 □
- コーヒーポット 60／100 □
- ④ キャビンに入る
- コーヒーポット 61／100 □
- ⑤ 2階のウォルターのもとへ行く
- テレビ 10／14 □
- 原稿 76／106 □
- アイテムボックス 16／30 □
- ⑥ 車に乗る
- コーヒーポット 62／100 □
- アイテムボックス 17／30 □
- ラジオ 10／11 □
- コーヒーポット 63／100 □
- アイテムボックス 18／30 □
- 原稿 77／106 □

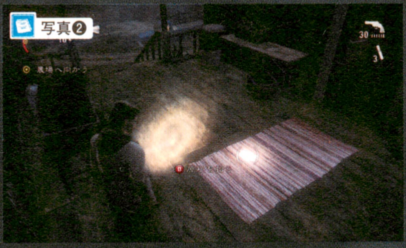
2-2へ

COMPLETE A COLLECTION!

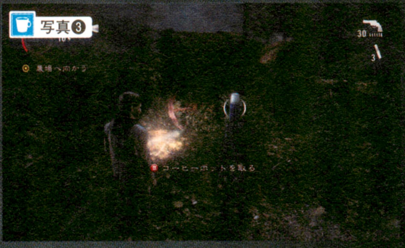
コンプリートへの導き



▲作業用ライトが差す先にある、ルートから外れた空洞の奥で原稿を入手。邪魔な敵は作業用ライトで倒そう。



▲ウォルターがいるキャビンの玄関に原稿、地下にアイテムボックスがある。車で移動する前に回収すること。



▲キャビンから進んだ先のT字路を右に曲がってすぐ、放棄されたトラクターの近くにコーヒーポットがある。

フローチャート

2-2スタート

- コーヒーポット 64／100 □
- ① 曲が終わるまで敵を倒す
- **実績** 太古の神の子
- コーヒーポット 65／100 □
- 原稿 78／106 □
- 原稿 79／106 □
- ② ハシゴを上る
- ③ スイッチを押して納屋に入る
- テレビ 11／14 □
- コーヒーポット 66／100 □
- 原稿 80／106 □
- 標識 14／25 □
- ④ スイッチを押してバイキング船を動かす
- ⑤ 納屋を出る
- 缶のピラミッド 8／12 □
- ⑥ サイロに入って中の扉を蹴る
- コーヒーポット 67／100 □
- ⑦ 4階のハシゴを上る
- ラジオ 11／11 □
- ⑧ ジェネレーターを起動させる
- ⑨ エレベーターを起動し、柵を蹴って降りる
- ⑩ ハーベスターを破壊する
- ⑪ 小屋内のハシゴを上る
- ⑫ サイロの鍵を取ってサイロの扉を開ける
- ⑬ バリーと協力してフェンスを開ける(2回)
- ⑭ アンダーソン兄弟の家に入る

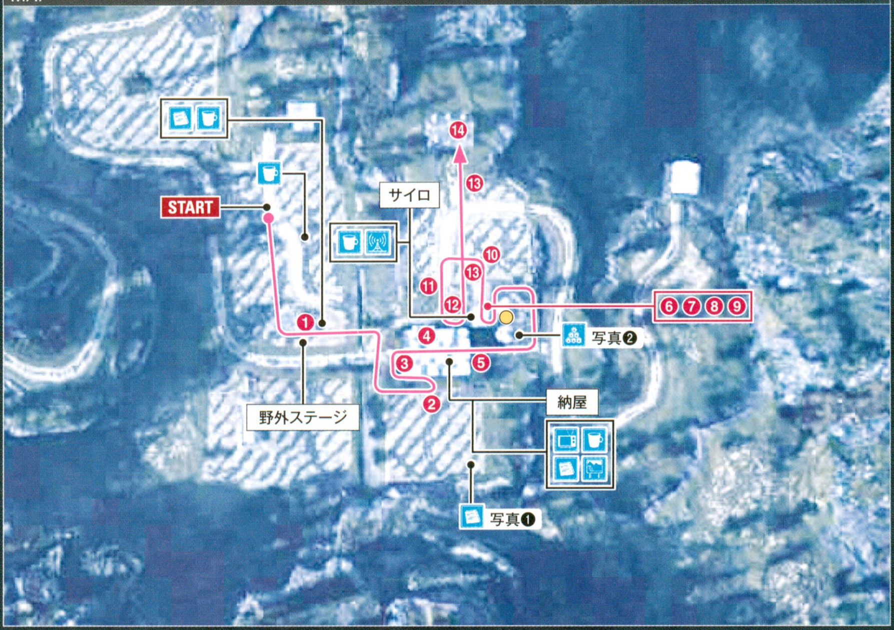
2-3へ

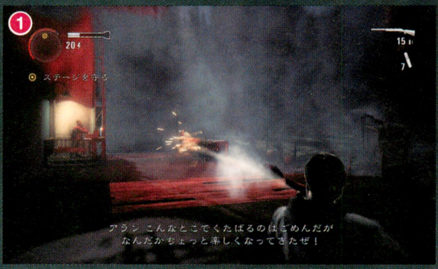
2-2 ライブステージ～サイロ

農場には、アンダーソン兄弟が個人で設営したと思われる、野外ステージが鎮座していた。そのステージ上には、すでに山道を越えてきたバリーがいる。無事に合流を果たした2人は、ステージの器具を利用して闇の猛襲を退けた。

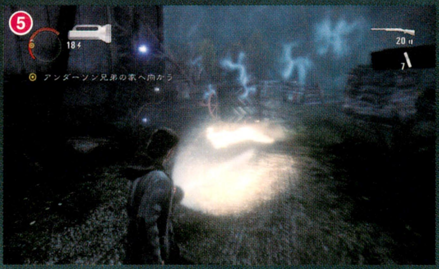
ステージ脇にある道を進んだ先にも、アンダーソン兄弟の農場が続いていた。彼らが残したとされるメッセージは、どうやら納屋とサイロを抜けた先にある、彼らの家にあるようだった。

MAP



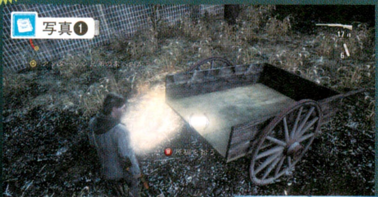


▲フローチャート①を一度も瀕死にならずに乗り切ると実績が解除。失敗してもチェックポイントからやり直せる。

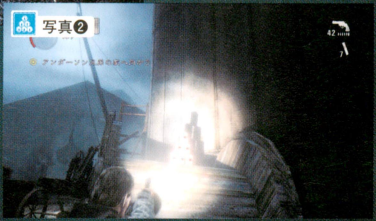


▲納屋を出るときに襲ってくる動きのすばやい敵は、垂れ下がっている漏電したケーブルにうまく誘導して倒したい。

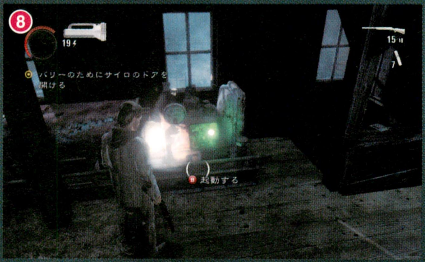
COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



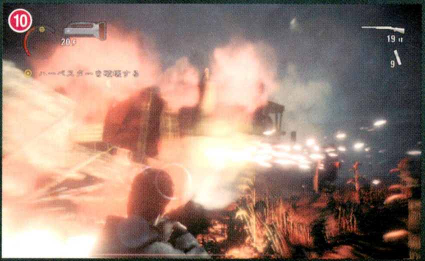
◀納屋の外に広がる畑の隅に台車が置かれている。その上に原稿があるので、納屋に入る前に取っておくといい。



▶納屋を出たあと、漏電したケーブルを過ぎた先の角に、巨大なコードロールがある。缶のピラミッドはその上だ。



◀サイロの最上階にあるジェネレーターを起動したら、エレベーターに乗って外に出よう。

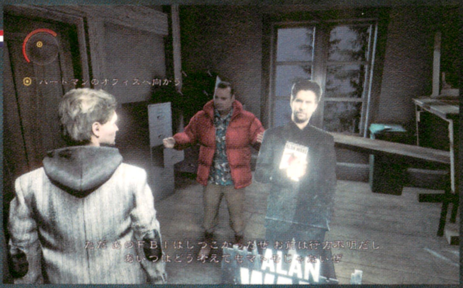


◀発炎筒でほかの敵と距離をとりつつ、ハーベスターに集中的にライトを当てて倒すのだ。

Barry Wheeler's "I am a Hero!!"

バリー★ウィーラーの オレが主役だ!!

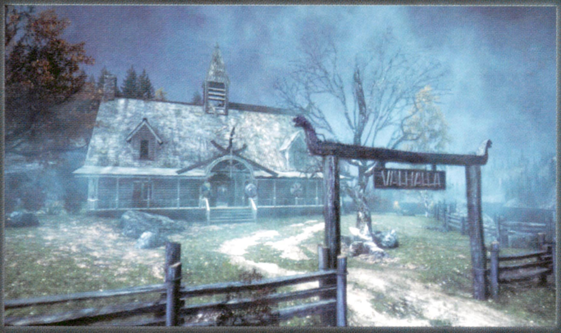
よう、アラン。ロッジではありがとな。お前を迎えに来たのに、ハートマンがオレを部屋に閉じ込めやがってよ。お前に近づくヤツは、どうしてヤなヤツばっかりなんだ？　ま、ローズはいい娘だけどな。それにしても、車が横転したときはビックリしたぜ。あんときお前、オレのこと「ランボー気取りだ」とか何とかって、バカにしてただろ。たしかに浮かれてたけどよ。オレがいなかったら、あのステージでオダブツだったぜ。オレの照明技術もたいしたもんだったろ？　おっと、日焼けマシンの件、忘れてないだろうな。オレはマジで言ったんだぜ。早く買ってくれよな！



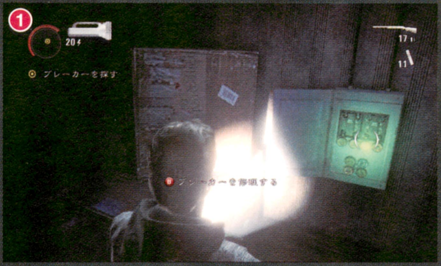
2-3 アンダーソン兄弟の家

農場の奥にアンダーソン兄弟の家が見えた。門の看板には、北欧神話に出てくる宮殿、「VALHALLA」と書かれている。家は2階建てで、2人で住むには広すぎる間取りだ。2階には兄弟の寝室らしき部屋があり、1階のリビングにはドラムセットが置かれている。

家の中は真っ暗で、スイッチを入れても電気が点かない。兄弟が残したというメッセージを探すには、まずブレーカーを修理する必要があった。

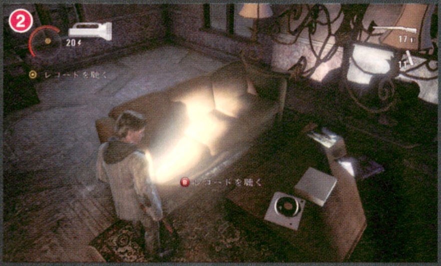


①



▲家の電気を点けるには、まず2階に上がって、奥にある部屋でブレーカーを修理する必要があるのだ。

②



▲リビングにあるレコードを調べるとAct2が終了する。その前に原稿やコーヒーポットを回収しておこう。

フローチャート

2-3スタート

コーヒーポット　68／100 □

コーヒーポット　69／100 □

原稿　81／106 □

① 2階でブレーカーを修理する

② 1階でレコードを聴く

Act3へ

Act 3

The Night It All Began

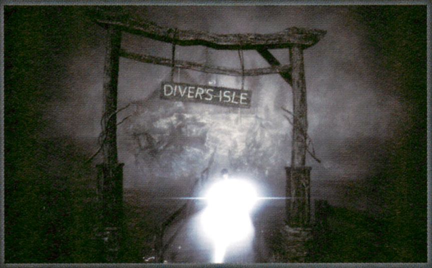
運命の夜

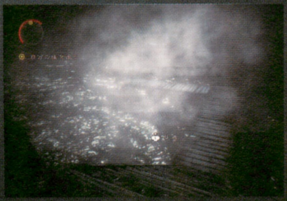
アンダーソン兄弟の家で密造酒を飲み、アランは夢の世界へと旅立つ。そこはバードレッグ キャビン。アリスを失ったあの夜の真実が、今明らかになろうとしていた。

3-1 バードレッグ キャビン

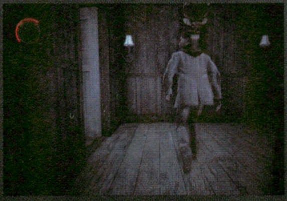
アランは夢のなかで、自分自身の姿を見た。それはブライトフォールズを訪れた日、アリスを失ったあの日の出来事。彼女と口論になり、キャビンを飛び出して頭を冷やしている自分がそこにいたのだ。あのときと同じく、キャビンからアリスの悲鳴が聞こえる。アランは記憶をたどり、キャビンまで走る自分を追った。その先に、忘れていた真実があると信じて。

そこでアランはすべてを悟った。これまで拾った原稿の意味、アリスの行方、そして闇の正体を……。





◀自分の幻影が湖に飛び込んだあとは、桟橋の様子を見てみよう。



◀バーバラに促されてキャビンにもどった幻影を追って、2階の書斎へと向かう。

フローチャート

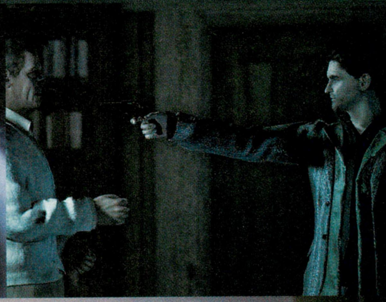
3-1スタート

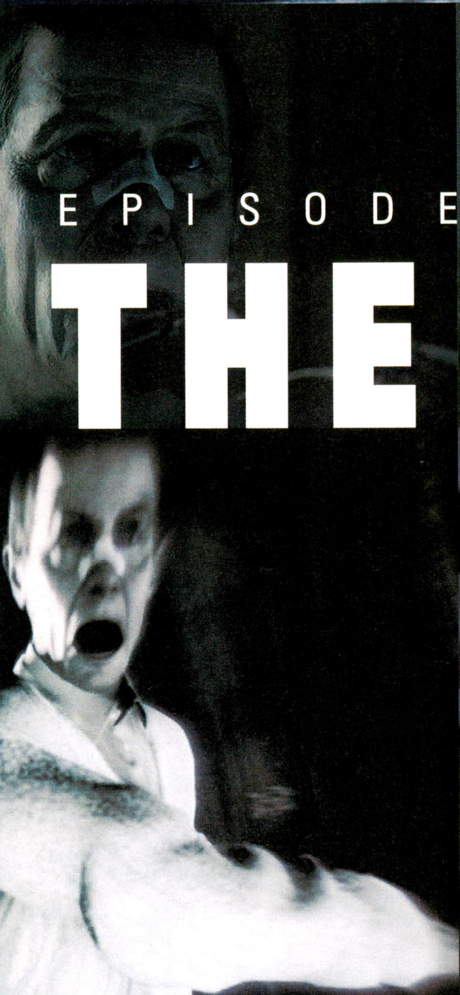
− キャビンに入る

− 2階の書斎へ行く

実績 夢で逢えたら

エピソード5へ

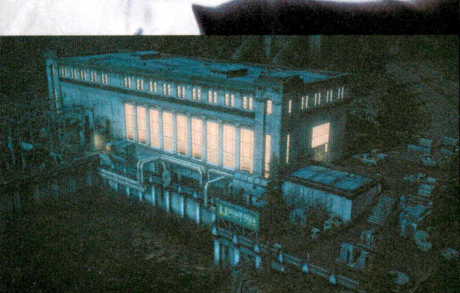




EPISODE 5

THE CLICKER

クリッカー



PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

ここまでの「アラン ウェイク」

俺はアラン・ウェイク。作家だ。

ホラー小説を書いたのは、
闇に操られた俺自身だった。
ジャガーが絶えず囁きかけ、指示を出し、
物語の中で確実に威力を増していった。

わずかに残っていた俺の理性が
物語に脱出シーンを書き込んだ。

あの湖には特別な力がある。
アーティストの想像力に感応して、
現実にしてしまう力だ。

アリスをさらったのも闇だ。
一刻も早く、シンシア・ウィーバーに会わなくては。

Act 1

Night Life in Bright Falls

ブライトフォールズのナイトライフ

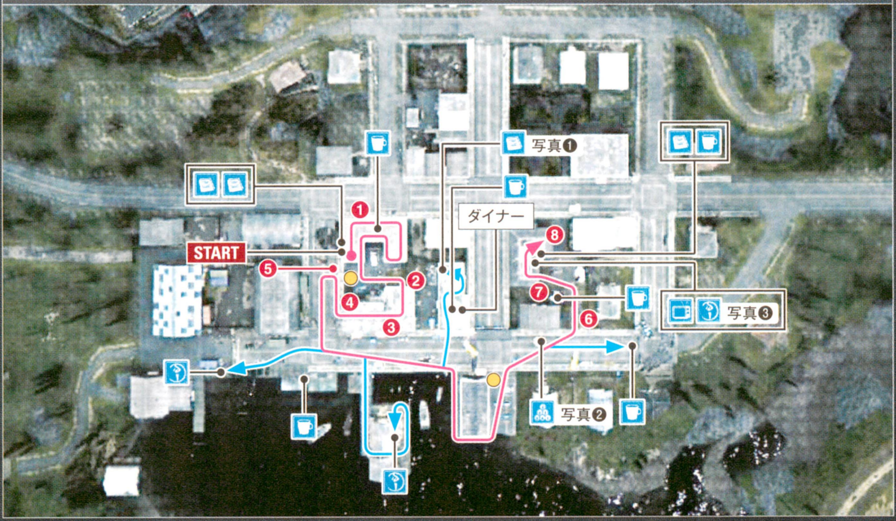
ナイチンゲールに連行され、アランとバリーは留置場に入れられた。しかし、アランは一刻も早くレディーオブライト、シンシア・ウィーバーに会う必要があった。

1-1 保安官事務所～町役場

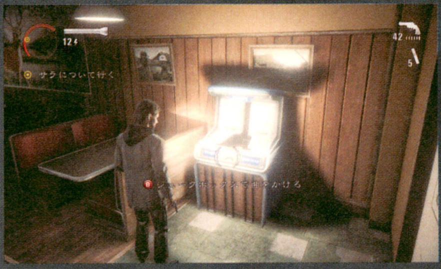
闇にさらわれるナイチンゲールを目撃したサラはアランの言葉を信じ、ウィーバーが住む発電所まで案内すると言ってくれた。そのためには、町役場にあるヘリの鍵を手に入れる必要があった。

保安官事務所を出た先には、アランたちが乗ってきたフェリーの港が見える。すぐ側には缶詰工場があり、生臭い匂いが鼻腔をつく。明日はいよいよディアフェストの開催日。街のいたるところで、その準備が行われていた。

MAP



▲一度も倒されずにAct2まで進むと、実績の「スモールタウン」が解除される。サラと協力して敵を倒していこう。



▲エピソード1でジュークボックスをかけていた場合、ダイナーに寄ってもう一度曲をかけると実績が解除される。

フローチャート

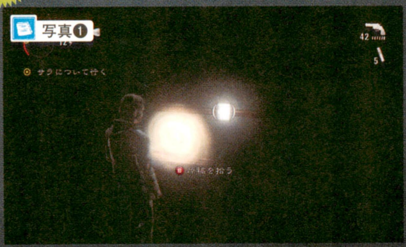
1-1スタート

- 原稿 82／106 □
- 原稿 83／106 □
- ① サラについていく
- コーヒーポット 70／100 □
- ② ハシゴを降ろして屋上へ上がる
- ③ ハシゴを上る
- ④ エレベーターで地上に降りる
- ⑤ ゲートの制御スイッチを直結させる
- コーヒーポット 71／100 □
- アイテムボックス 19／30 □
- アイテムボックス 20／30 □
- ●ジュークボックスで曲をかける
- 実績 ライム イン ココナッツ
- コーヒーポット 72／100 □
- 原稿 84／106 □
- 缶のピラミッド 9／12 □
- コーヒーポット 73／100 □
- ⑥ 待ち伏せしている敵を倒す
- コーヒーポット 74／100 □
- ⑦ 町役場に入る
- 原稿 85／106 □
- コーヒーポット 75／100 □
- テレビ 12／14 □
- アイテムボックス 21／30 □
- ⑧ ヘリのキーを取って部屋を出る

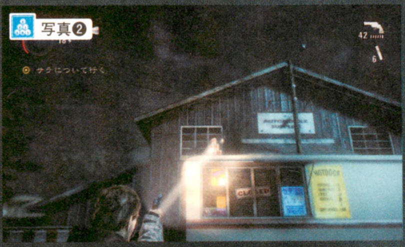
1-2へ

COMPLETE A COLLECTION!

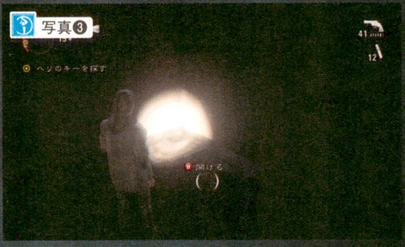
コンプリートへの導き



▲ルートから外れてダイナーに入り、奥のトイレへと続く廊下を進むと、つき当たりで原稿を入手できる。



▲フローチャート⑥の手前で、路上に止まっているホットドッグ屋のトラックの上に、缶のピラミッドがある。



▲町役場の2階にはアイテムボックスとテレビがある。ヘリのキーを取る前に、2階に立ち寄っておきたい。

Barry Wheeler's "I am a Hero!!" バリー★ウィーラーのオレが主役だ!!

よう、アラン。保安官事務所で電話をかけてるときによ、すげぇ話が長いオバサンにつかまっちゃってよ。どうもオレのことを怪しんでるみたいでさ、合言葉を言ってもなっかなか信用してくれなくて、苦労したんだぜ？　お前とサラはもどってこないし、ホントにピザを注文してやろうか……と思ったら、事務所が停電になりやがった。扉をガンガン叩く音がしたから、闇のヤツらが来たかと思って颯爽と逃げたぜ。そういや、メール送ったんだから返信しろよ！　それどころじゃないのは分かるけどよ、心配するだろ？　今度からは30秒以内に返信、これ約束な!!

サラについて行く
…それは光栄です アランにも伝えときますよ
ああ すみません 今は時間がないんで…

フローチャート

1-2スタート

- 標識　15／25 □
- コーヒーポット　76／100 □
- 標識　16／25 □
- 原稿　86／106 □
- アイテムボックス　22／30 □
- コーヒーポット　77／100 □
- 標識　17／25 □
- 原稿　87／106 □

① 敵を倒して教会に入る

- 原稿　88／106 □
- コーヒーポット　78／100 □

② 扉を蹴って教会を抜ける

- 原稿　89／106 □
- コーヒーポット　79／100 □

③ ヘリが動くまで敵を倒す

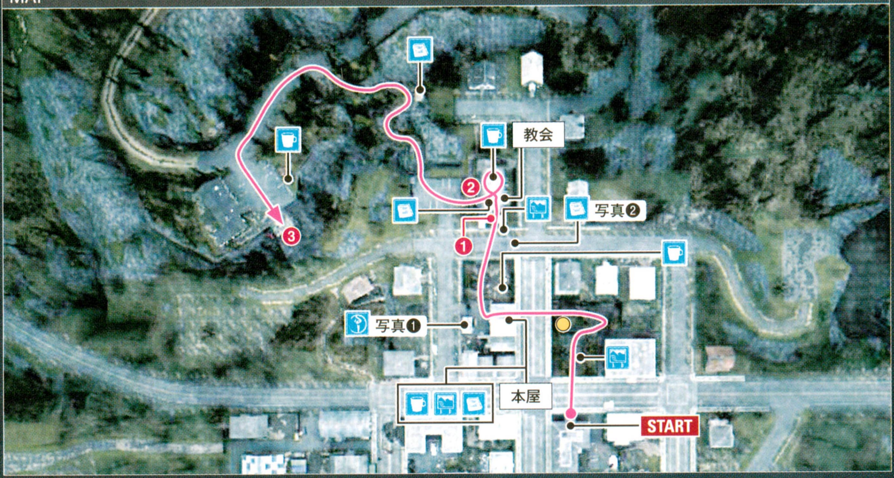
- 実績 スモールタウン

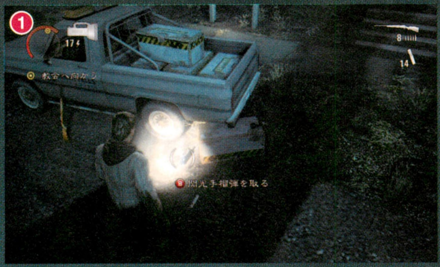
Act2へ

1-2 町役場～ヘリポート

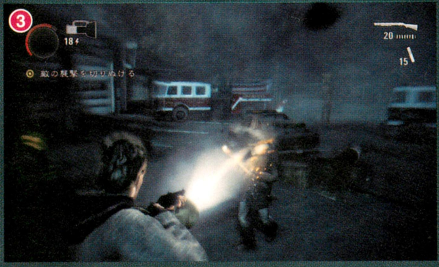
ヘリのキーを手に入れたアランとサラは、ヘリポートへ向かう前に保安官事務所から抜け出したバリーと合流しなくてはならなかった。夜も深い時間だったが、本屋を抜けた先にある教会は無人であるにも関わらず、電気が点いている。サラが言うには、ディアフェストの前日は一晩中電気を点けておくのが教会の伝統らしい。教会の裏口でバリーと合流したアランたちは、丘の上にあるヘリポートへと向かった。

MAP



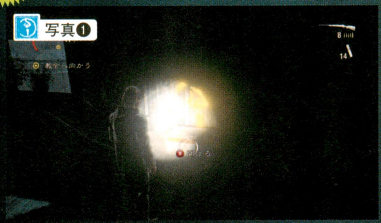


▲教会の扉に近づくと敵が出現する。周囲には武器や弾薬が豊富にあるので、扉に近づく前に拾い集めておこう。

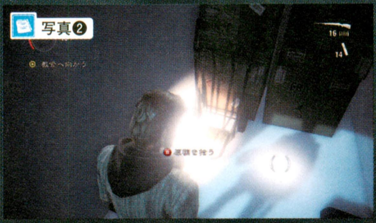


▲ヘリが起動するまで敵を倒しつづける。Act2に進むと武器はなくなってしまうので、弾薬や発炎筒は惜しまず使おう。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



◀本屋の裏口から外に出た先、小屋の中に隠されたアイテムボックス。フレアガンとフレアガンの弾薬が入っている。



◀教会に向かって右側に進んだ道の行き止まり。そこに停車している黄色いトラックの荷台に、原稿が置かれている。

Act 2

Bright Falls Light & Power

発電所

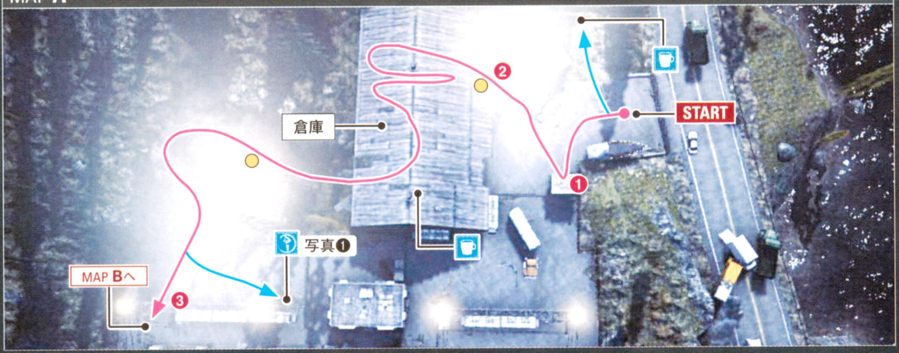
発電所へ向かう途中、無数の鳥がヘリに襲いかかる。一人、ヘリから落下してしまったアランは、ふたたびバリーたちと合流するため発電所へと続く道を探した。

2-1 変圧施設

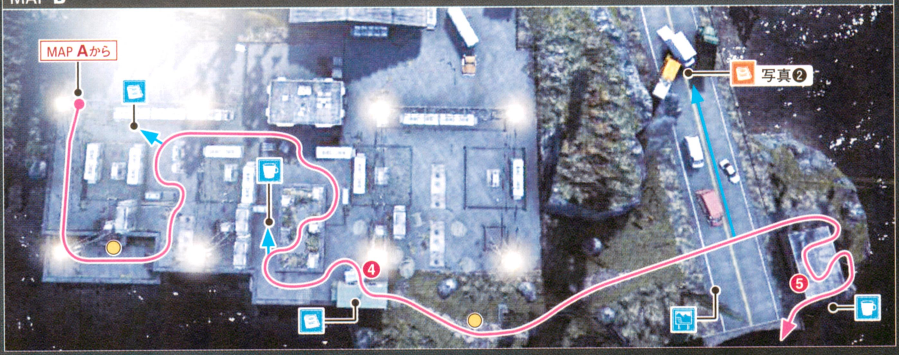
アランがヘリから振り落とされた場所は変圧施設だった。メンテナンスが行き届いていないのか、あるいは闇に支配された者が破壊したのか、ところどころで放電を起こしている。発電所はここから遠くはないはずだが、入り組んだ施設を抜け、川を越える必要があった。

川にかかっている橋は「ウィリアム・ランダル中尉記念橋」と呼ばれる、機械制御で回転するタイプのもの。橋の側にある小屋で操作できるようだった。

MAP **A**



MAP **B**



フローチャート

2-1スタート

- コーヒーポット 80／100 □
- ① リボルバーを取る
- ② 銃で鎖を壊してゲートを開ける
- コーヒーポット 81／100 □
- アイテムボックス 23／30 □
- ③ スイッチを押して扉を開ける
- 原稿 90／106 □
- コーヒーポット 82／100 □
- ④ 昇降機を動かして屋根へ上がる
- 原稿 91／106 □
- 標識 18／25 □
- 原稿 92／106 □
- コーヒーポット 83／100 □
- ⑤ 橋を動かして渡る

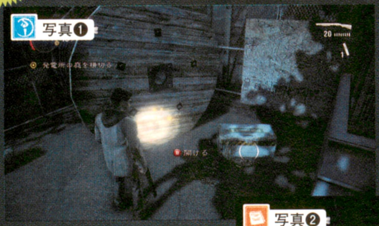
2-2へ

◀倉庫内には大勢の敵が待ち構えている。発炎筒を使いつつ外にある街灯まで逃げよう。

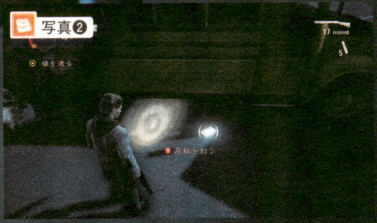
◀施設内の街灯は、点けても一定時間で消える。敵をおびき寄せてから点けるといい。

COMPLETE A COLLECTION!

コンプリートへの導き



◀変圧器が並ぶ場所の入口前を、左側に進むとアイテムボックスがある。中身は発炎筒と閃光手榴弾だ。



▶橋とは逆方向に進んだ先、道路をふさいでいる車の近くに原稿が落ちている。難易度ナイトメアでのみ入手できる。

フローチャート

2-2スタート

- コーヒーポット 84／100 □
- テレビ 13／14 □
- アイテムボックス 24／30 □
- コーヒーポット 85／100 □
- 標識 19／25 □

① 発電所に入る

② ウィーバーのもとへ行く

- コーヒーポット 86／100 □
- 原稿 93／106 □
- 標識 20／25 □

③ 水門を動かす

- 缶のピラミッド 10／12 □

④ 変圧器の電源を切る

- 実績 ゲートキーパー

⑤ スイッチを押してゲートを開ける

⑤ ウィーバーについていく

2-3へ

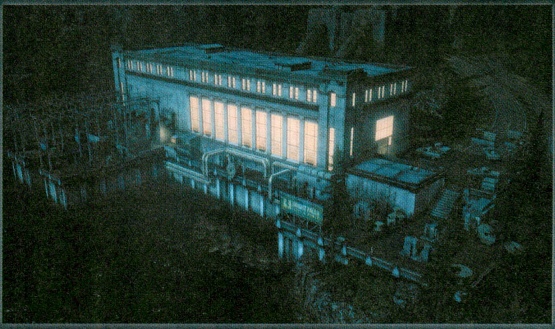
Bright Falls Trivia

BRIGHT FALLS
LIGHT & POWER

ウィーバーの私有地

闇を恐れるシンシア･ウィーバーは、すでに閉鎖されている発電所に住みつき、夜を過ごしていた。

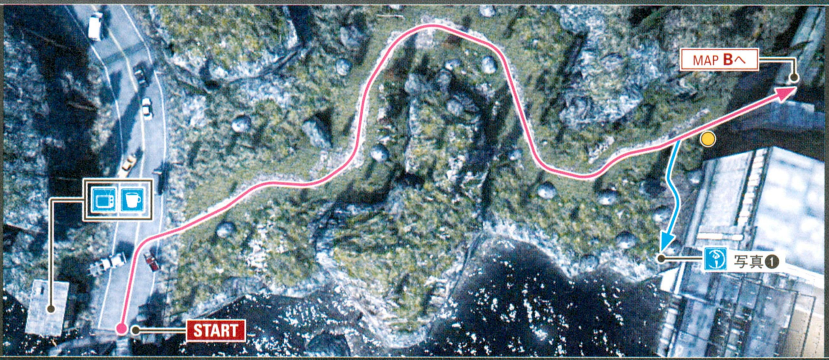
2-2 発電所



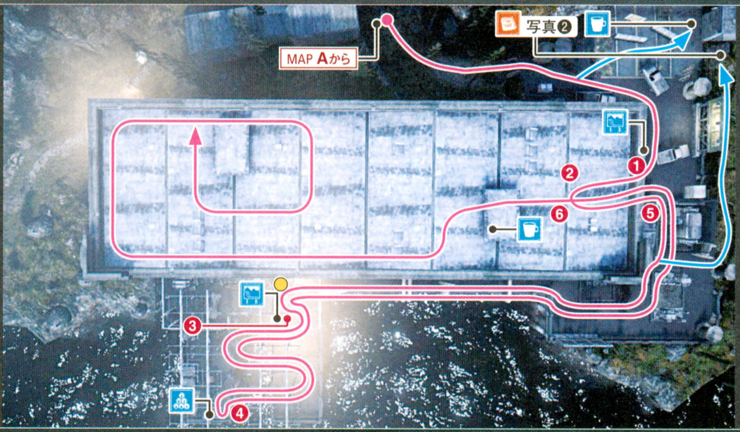
ヘリのサーチライトを頼りに山道を進み、アランはようやく発電所にたどり着いた。扉を開けると異常なほど強い光に迎えられ、シンシア･ウィーバーとの対面をはたす。彼女は発電所の一室を自分の部屋にしており、あちこちに電球や作業用ライトを設置していた。

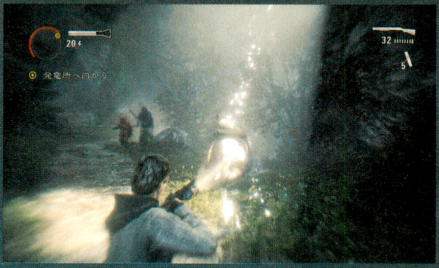
彼女があるものを隠したという「照らされた部屋」は、水道管を抜けたダムにある。そこへ行くには、発電所の外にある変圧器の電源を切る必要があった。

MAP A

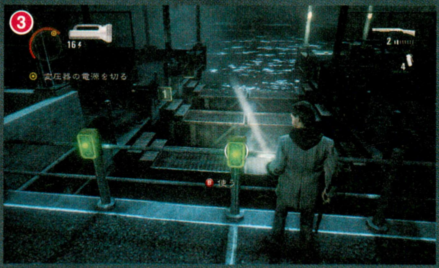


MAP B



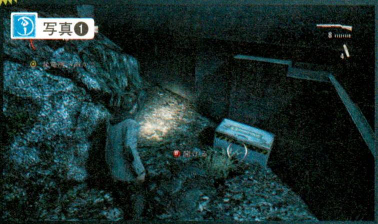


▲ヘリのライトを利用して、山道に出現する敵を倒そう。発炎筒を投げて、一気に先の街灯まで走り抜けてもいい。

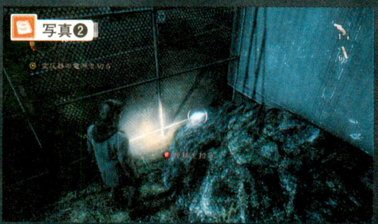


▲3つのスイッチを、右→中央の順に押すと、3カ所の水門が閉じた状態になる。これで変圧器の電源まで行ける。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



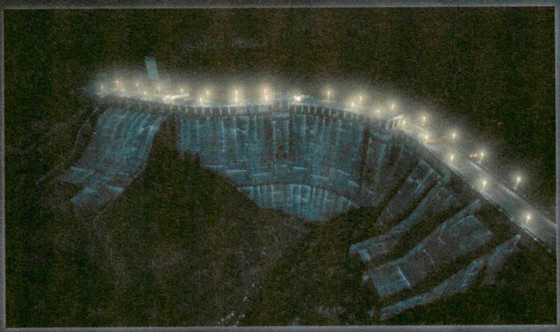
◀山道にある街灯から右側へ進んだ先に置かれている。ここでフレアガンの弾薬と閃光手榴弾が手に入る。



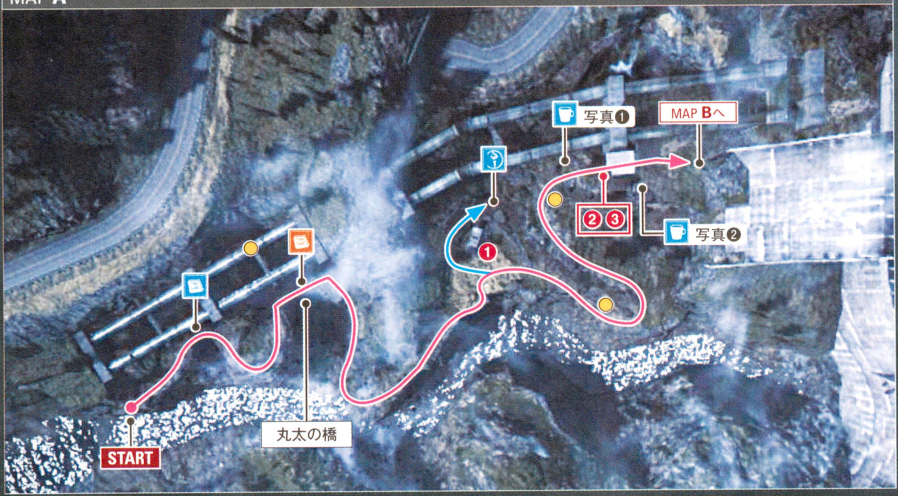
◀変圧器へ向かうゲートを抜け、左側のフェンスを抜けた先の行き止まり。難易度ナイトメアでのみ手に入る原稿だ。

2-3 ダム

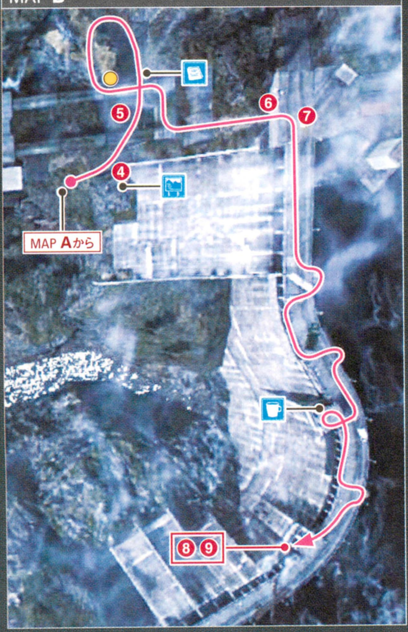
　突然、電話の向こうでバリーの悲鳴が聞こえた。闇に襲われたのだ。アランはウィーバーの忠告を無視し、水道管を出て、バリーたちを助けに向かう。
　墜落したヘリの先で無事だったバリーとサラと合流し、3人は「照らされた部屋」をめざす。山道を登っていくと、上空に明かりが漏れた建物が見える。サラが言うには、それがダムまで続くエレベーターらしい。だが、その古そうな機械が、問題なく動くとは思えなかった。

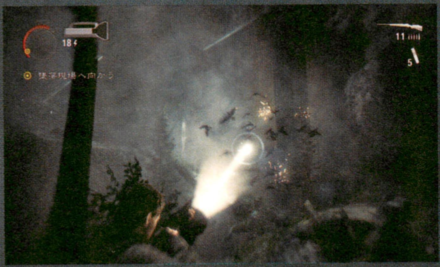


MAP **A**

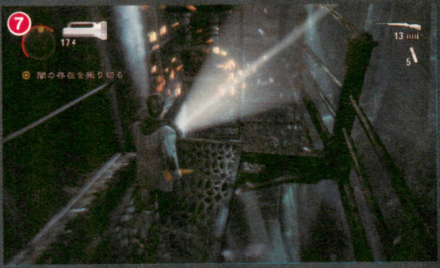


MAP **B**





▲ヘリの墜落現場までの山道と、ダムに向かう金網の通路では無数の鳥が出現する。実績のために撃破数を稼ごう。



▲竜巻からの逃亡中は、足場となる金網の床が一部落下する。足場がない場所は、走りつつジャンプして飛び越えよう。

フローチャート

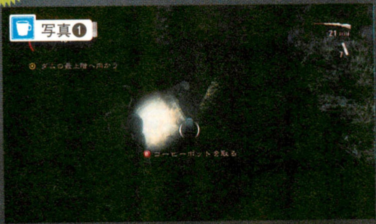
2-3スタート

- 原稿　94／106 ☐
- 原稿　95／106 ☐
- ① バリー、サラと合流して敵を倒す
- アイテムボックス　25／30 ☐
- コーヒーポット　87／100 ☐
- ② スイッチを押す
- ③ エレベーターが来るまで敵を倒し、エレベーターに乗ってスイッチを押す
- コーヒーポット　88／100 ☐
- 標識　21／25 ☐
- ④ スイッチを押しつづけて扉を開ける
- ⑤ ポルターガイストを倒す
- 原稿　96／106 ☐
- ⑥ ハシゴを上る
- ⑦ 敵を倒し、竜巻から逃げる
- コーヒーポット　89／100 ☐
- ⑧ エレベーターに乗る
- ⑨ 扉を調べて「照らされた部屋」に入る
- 実績 レディー オブ ライト

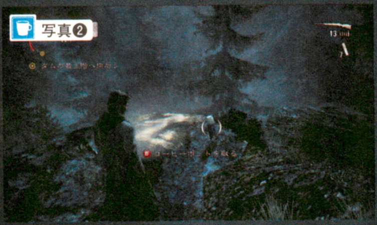
エピソード6へ

コンプリートへの導き

COMPLETE A COLLECTION!



◀エレベーター手前の土管の中にコーヒーポットがある。エレベーターのスイッチを押して敵が出現する前に拾おう。



◀エレベーターに乗って上がったあとは、いったん右側へと進もう。その先の崖に、コーヒーポットが置かれている。

EPISODE 6

DEPARTURE

ディパーチャー

PREVIOUSLY ON ALAN WAKE

ここまでの「アラン ウェイク」

俺はアラン・ウェイク。作家だ。

闇の存在に操られ、
恐ろしいホラー小説を書いてしまった。

このまま書き続けてもアリスは取り戻せない。
これはホラー小説なのだ。
誰ひとりとして助からない。

だが、ゼインが保険を残していた。
クリッカーだ。

これでアリスに会える。
終わらせるんだ。

Act 1

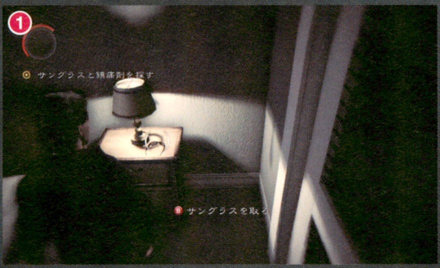
On the Road to Cauldron Lake

再びコールドロンレイクへ

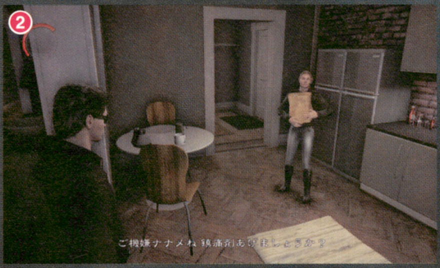
「照らされた部屋」で、アランはこの悪夢のような物語を終わらせるための手段を手に入れた。アリスを救うため、アランは物語の発端となったキャビンへと向かう。

1-1 アランの自宅

それは2年前の記憶……、寝室で目覚めたアランはひどい頭痛に襲われていた。深夜まで続いたパーティで二日酔いになったせいだ。今日のニューヨークは快晴らしく、窓から太陽の光が眩しく降り注ぐ。今のアランには、その光が苦痛で仕方なかった。何とか二日酔いから立ち直ったアランは、バリーの言いつけどおり、前日出演したテレビを見るためにリビングへ向かう。この頃のアランには、気の休まる日はなかった。



▲サングラスはベッドの脇に、鎮痛剤は寝室を出て正面にある洗面所に置いてある。両方とも取ったら廊下に出よう。



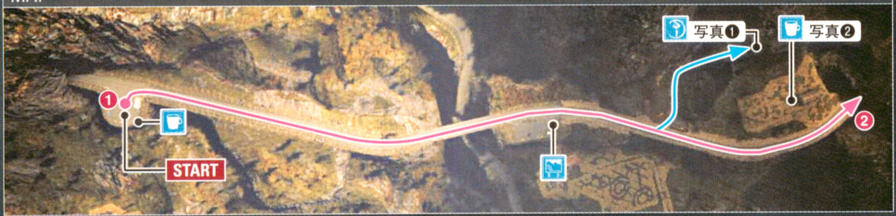
▲テレビを点けてリビングを出ようとするとイベントが発生して1-2に進む。番組を最後まで見たいならリビングで待とう。

1-2 車道

原稿の最後のページに正しい結末を書き入れるために、アランはバリーとサラを「照らされた部屋」に残して、1人でコールドロンレイクをめざす。

ブライトフォールズは快晴だった。これなら闇の存在もしばらくは襲ってはこないだろう。アランは湖に向けて、車を走らせる。左手にある伐採地と一軒の家を通り過ぎると前方にトンネルが見えてきた。だが、暗いトンネルの中は、闇にとって絶好の待ち伏せ場所だった。

MAP



◀目的地までは一本道だが距離がある。スタート地点にある車に乗って、車道を進もう。

◀「銃なき世界」の実績解除を狙うなら、1-6の終盤まで銃を使わず、敵を避けていくこと。

フローチャート

1-1スタート

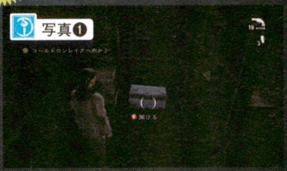
- ① サングラスと鎮痛剤を取る
- ⊖ 留守番電話のメッセージを聞く
- ⊖ テレビを点ける
  - テレビ14/14 □
- ② リビングを出ようとする

1-2スタート

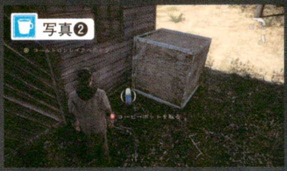
- コーヒーポット 90/100 □
- ① 車に乗る
  - 標識 22/25 □
  - アイテムボックス 26/30 □
  - コーヒーポット 91/100 □
- ② トンネルに入る

1-3へ

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



▲伐採地を奥に進んで、坂を下った先の小屋にアイテムボックス。中身はフレアガンの弾薬と閃光手榴弾だ。



▲トンネルの手前に建てられた家の外に、コーヒーポットがある。木箱で隠れているので見逃さないように。

フローチャート

1-3スタート

- 原稿 97／106 □
- ① 車に乗る
- 缶のピラミッド 11／12 □
- 原稿 98／106 □
- 標識 23／25 □
- コーヒーポット 92／100 □
- − ポルターガイストを倒す（鉄橋上）
- − 車に乗る（鉄橋上）
- 原稿 99／106 □
- コーヒーポット 93／100 □
- 原稿 100／106 □
- ② 車に乗る
- 原稿 101／106 □
- 標識 24／25 □

1-4へ

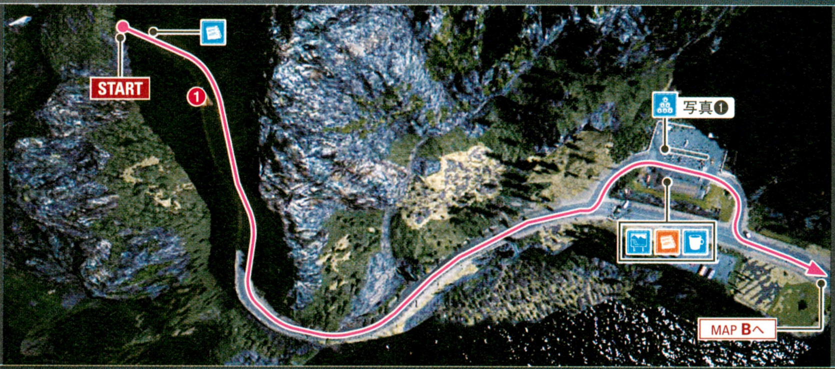
1-3 マジェスティックモーテル

THE Majestic MOTELL

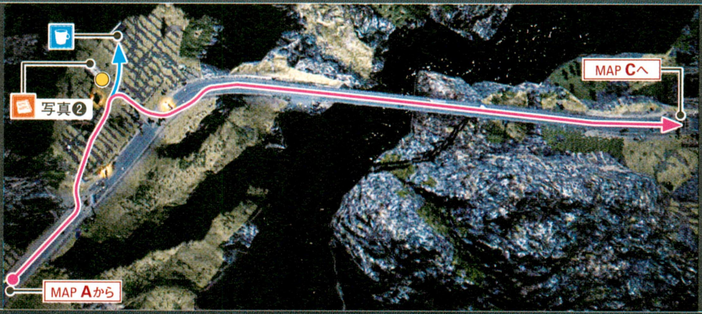
トンネルを抜けるとマジェスティックモーテルのネオンが見えてきた。客室は全部で4部屋あり、全室にケーブルテレビと簡易キッチンが設置されている。

受付と隣接している部屋に入ると、椅子にFBIのジャンパーがかけられていた。どうやらここは、FBI捜査官ナイチンゲールが借りていた部屋らしい。ベッドにはアランに関わる人物の写真が無造作に並べられ、缶ビールやワインの空き瓶もそこらじゅうに転がっていた。

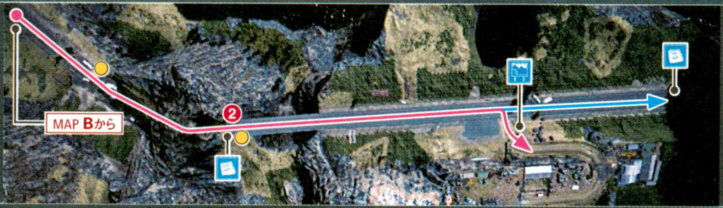
MAP **A**

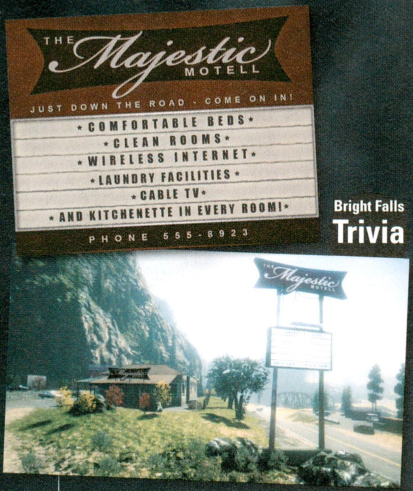

START
①
写真❶
MAP Bへ

MAP **B**（鉄橋突破後）


写真❷
MAP Cへ
MAP Aから

MAP **C**



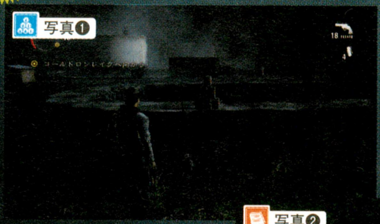

THE Majestic MOTELL
JUST DOWN THE ROAD - COME ON IN!
• COMFORTABLE BEDS •
• CLEAN ROOMS •
• WIRELESS INTERNET •
• LAUNDRY FACILITIES •
• CABLE TV •
• AND KITCHENETTE IN EVERY ROOM! •
PHONE 555-8923

Bright Falls **Trivia**

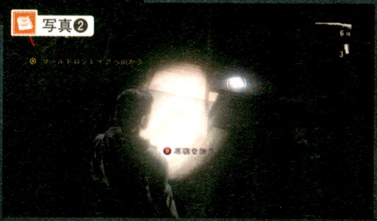
マジェスティックモーテル

少々古いが、1人で宿泊するには充分な施設。予約の際は、保証金として100ドルを要求される。

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



◀モーテルの駐車場の塀にある。ナイチンゲールの部屋から出ると駐車場に敵が出現するので、その前に撃っておこう。



▶ガレージから光の漏れた小屋の2階に原稿が置いてある。この原稿は、難易度ナイトメアのときのみ手に入るものだ。

◀モーテルの先の鉄橋では、ポルターガイストが多数出現。バッテリーを惜しまずに使おう。

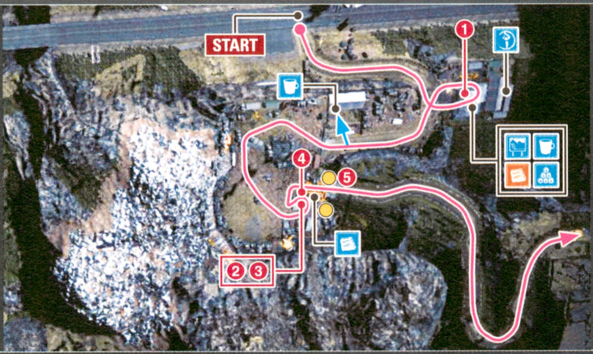
◀発砲さえしなければ、閃光手榴弾や車で敵を倒しても「銃なき世界」の実績は解除できる。

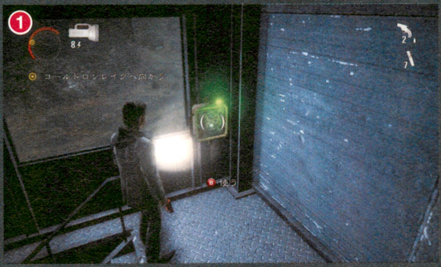
1-4 スクラップ場

2つ目のトンネルを越えたあたりで車道は通行止めになっていた。一刻も早く湖へ行かなければならないアランは、丘の上に見えるスクラップ場で、ほかに道はないか探すことにした。

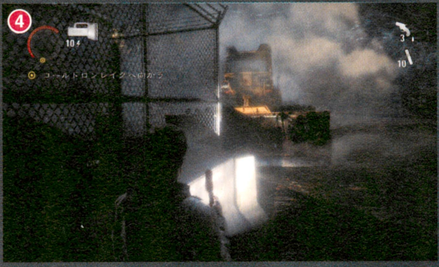
入口のゲートを開け、アランは作業場へと車を走らせた。スクラップパーツをサルベージする巨大なクレーンが見えたが、スクラップ場の出口が見当たらない。どうやら奥にあるコンテナが、出口への道をふさいでいるようだった。

MAP





▲入口にある建物の2階でスイッチを押そう。スクラップ場のゲートが開いたら、車でフローチャート②の場所まで進むのだ。



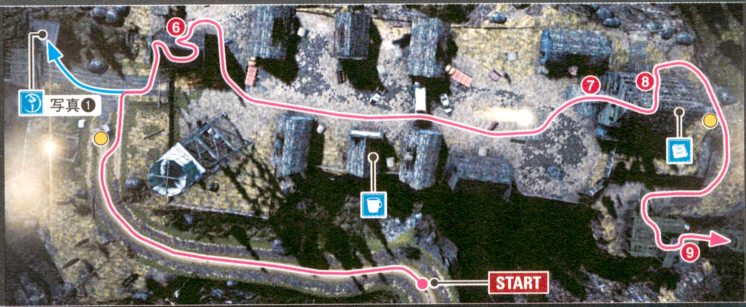
▲コンテナ脇のスイッチに近づくと重機が襲ってくる。すぐにスイッチを押して、コンテナが動きしだい逃げてしまおう。

1-5 ゴーストタウン

スクラップ場から坂道を上ると、ゴーストタウンと化した村があった。ここもグレー峠炭鉱村と同じように、炭鉱社と栄枯盛衰をともにしてきたのだろうか。古びたトラックや朽ちた家屋が、この村の哀れな末路を物語っていた。

奥にはかつての教会らしき建物が見える。裏手に回ると、コールドロンレイクの方角へ向かうトロッコがあった。もうすぐアリスに会える。そう信じて、アランはトロッコのレバーを引いた。

MAP



フローチャート

1-4スタート

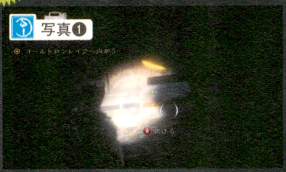
- アイテムボックス 27／30 □
- 標識 25／25 □
- コーヒーポット 94／100 □
- 原稿 102／106 □
- ① スイッチを押してゲートを開ける
- 缶のピラミッド 12／12 □
- コーヒーポット 95／100 □
- 原稿 103／106 □
- ② ハシゴを上る
- ③ ジェネレーターを起動させる
- ④ スイッチを押してコンテナを動かす
- ⑤ 車に乗る

1-5スタート

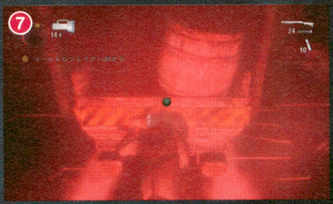
- アイテムボックス 28／30 □
- ⑥ トロッコを押してどかす
- コーヒーポット 96／100 □
- ⑦ トロッコを押してどかす
- 原稿 104／106 □
- ⑧ トロッコを押してどかす
- ⑨ トロッコに乗ってブレーキを放す

1-6へ

COMPLETE A COLECTION! コンプリートへの導き



▲スクラップ場からの坂道を上りきったら、村とは反対の左側に進むと小屋がある。アイテムボックスはその中だ。



▲敵を倒すのが面倒なら、発炎筒を繰り返し使って敵を退けつつ、トロッコを押して進もう。

フローチャート

1-6スタート

- アイテムボックス 29／30 □
- ① ハシゴを上る
- ② トロッコを押して落とす
- コーヒーポット 97／100 □
- コーヒーポット 98／100 □
- アイテムボックス 30／30 □
- ③ 小屋の2Fから外に出る
- コーヒーポット 99／100 □
- 原稿 105／106 □
- ④ ジェネレーターを起動させる
- ⑤ エレベーターを呼び出して乗る
- 原稿 106／106 □
- ⑥ ポルターガイストを倒す
- **実績** 銃なき世界
- ⑦ 竜巻を倒す
- **実績** ツイスター

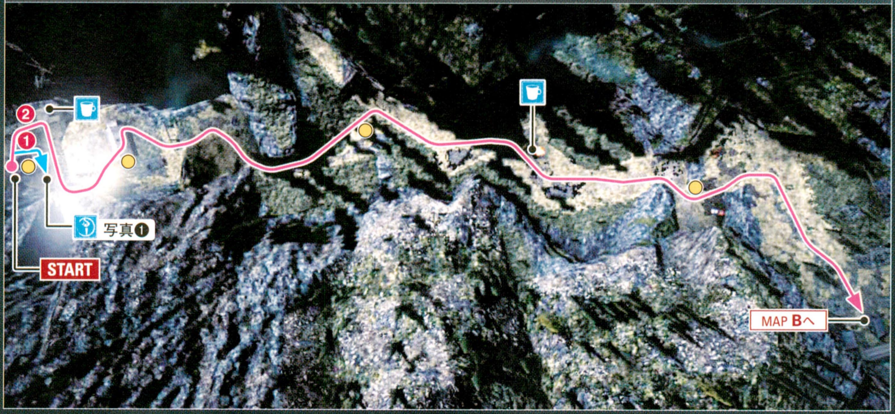
Act2へ

1-6 野営地～コールドロンレイクを臨む崖

トロッコから降りたアランは、コールドロンレイクに続く山道をひたすら進んだ。到着した先は野営地。ここも人がいなくなって随分経つようだが、正面に見えるエレベーターは、ジェネレーターで電力を通わせれば動きそうだった。

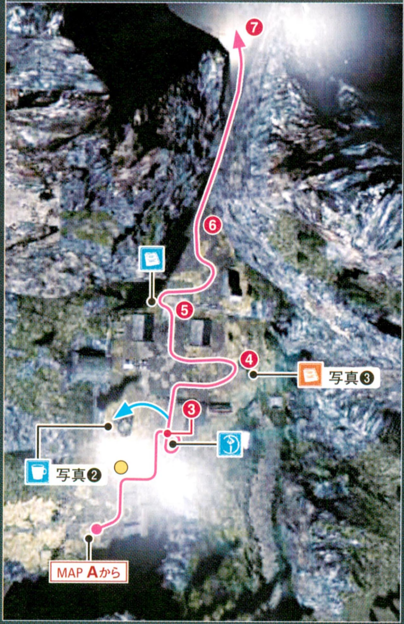
エレベーターで高台へ上り、谷を抜けるとコールドロンレイクを臨む崖が見えてくる。無数のポルターガイストが飛び交うその先で、すべての元凶である闇の存在がアランを待ち受けていた。

MAP **A**



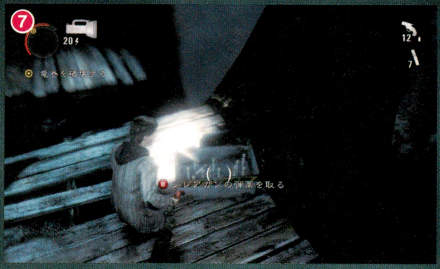
②
①
写真❶
START
MAP Bへ

MAP **B**



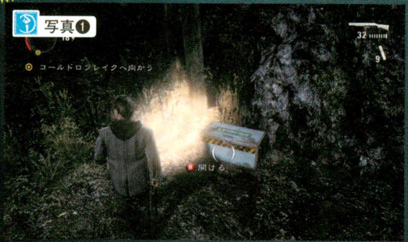
⑦
⑥
⑤
④
写真❸
③
写真❷
MAP Aから

▲野営地にあるジェネレーターを起動すると敵が出現する。発炎筒で敵を遠ざけて、すぐエレベーターに乗ろう。



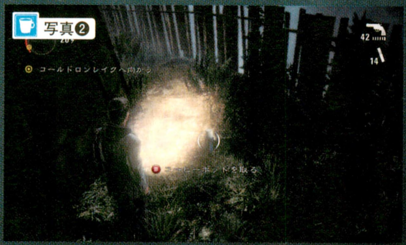
▲闇の竜巻との決戦では、近くにある箱からフレアガンの弾薬が無限に手に入る。竜巻に近づいて撃ち込むのだ。

COMPLETE A COLLECTION! **コンプリートへの導き**



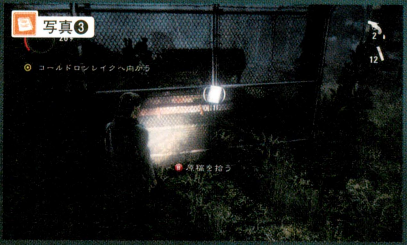
写真❶
コールドロンレイクへ向かう
開ける

▲トロッコから降りて坂道を下った先にある。山道の敵と戦うために、ここで武器を補充しよう。



写真❷
コールドロンレイクへ向かう

▲野営地の左側に建てられた塔の下。ジェネレーターを起動する前に取りに行くといい。



写真❸
コールドロンレイクへ向かう
原稿を拾う

▲野営地にあるジェネレーターの裏側に貼られている。難易度ナイトメアでのみ入手可能だ。

Act 2

The Dark Place

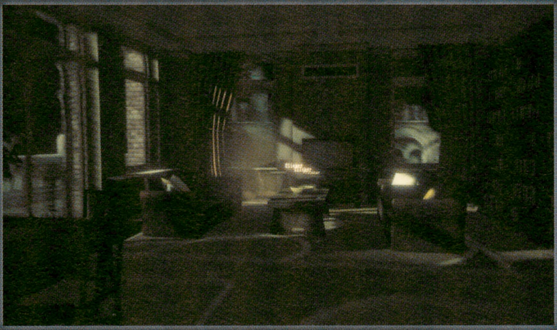
闇の底

闇の存在を退けた今、アランがなすべきことはひとつだけだ。「照らされた部屋」で手に入れたクリッカーを強く握りしめ、アランはコールドロンレイクに飛び込んだ。

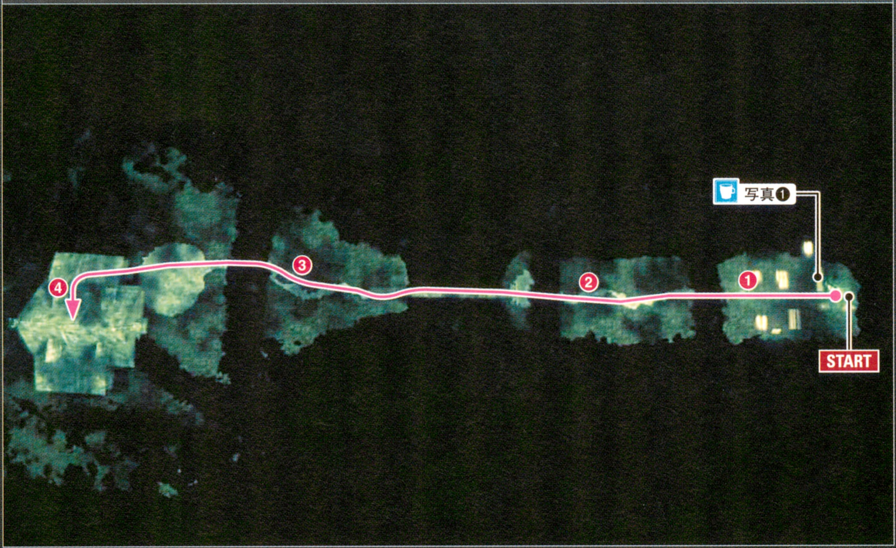
2-1　アランの自宅～闇の底

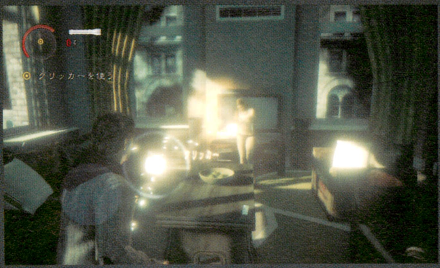
そこは自宅の寝室だった。目を覚ましたアランに、アリスが優しく問いかける。暗闇を怖がらないアリスをいぶかしんだアランは、クリッカーを探す。これは幻覚だ。クリッカーがあれば抜け出せる。

たどり着いたのは暗闇に覆われた場所。月明かりも街灯もない、闇に満ちた世界では、宙に浮かぶ文字の明かりだけが辺りを照らしている。奥の方でアリスの声が聞こえた。すべてを正すため、アランは声が聞こえる方へ進んだ。

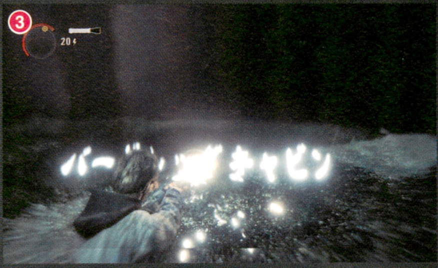


MAP





▲リビングにある「クリッカー」は、文字にライトの光を当てつづけることで実体化して取ることができる。



▲闇の底にある文字にも光を当てていこう。「道」「橋」「バードレッグ キャビン」を実体化すると、先へ進めるのだ。

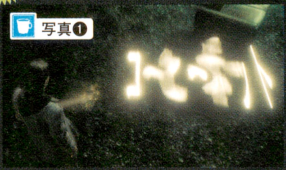
フローチャート

2-1スタート

- ― リビングにあるクリッカーの文字に光を当てて取る
  - 🟦 コーヒーポット　100／100　□
- ① 「道」の文字に光を当てる
- ② 「橋」の文字に光を当てる
- ③ 「バードレッグ キャビン」の文字に光を当てる
- ④ キャビンの扉を開ける
  - 実績 ディパーチャー
  - 実績 ハードボイルド作家
  - 実績 「アラン 起きて」

全エピソードクリア

COMPLETE A COLLECTION! コンプリートへの導き



▲スタート地点のすぐそばに、「コーヒーポット」の文字がある。光を当てて実体化させれば、拾えるようになる。

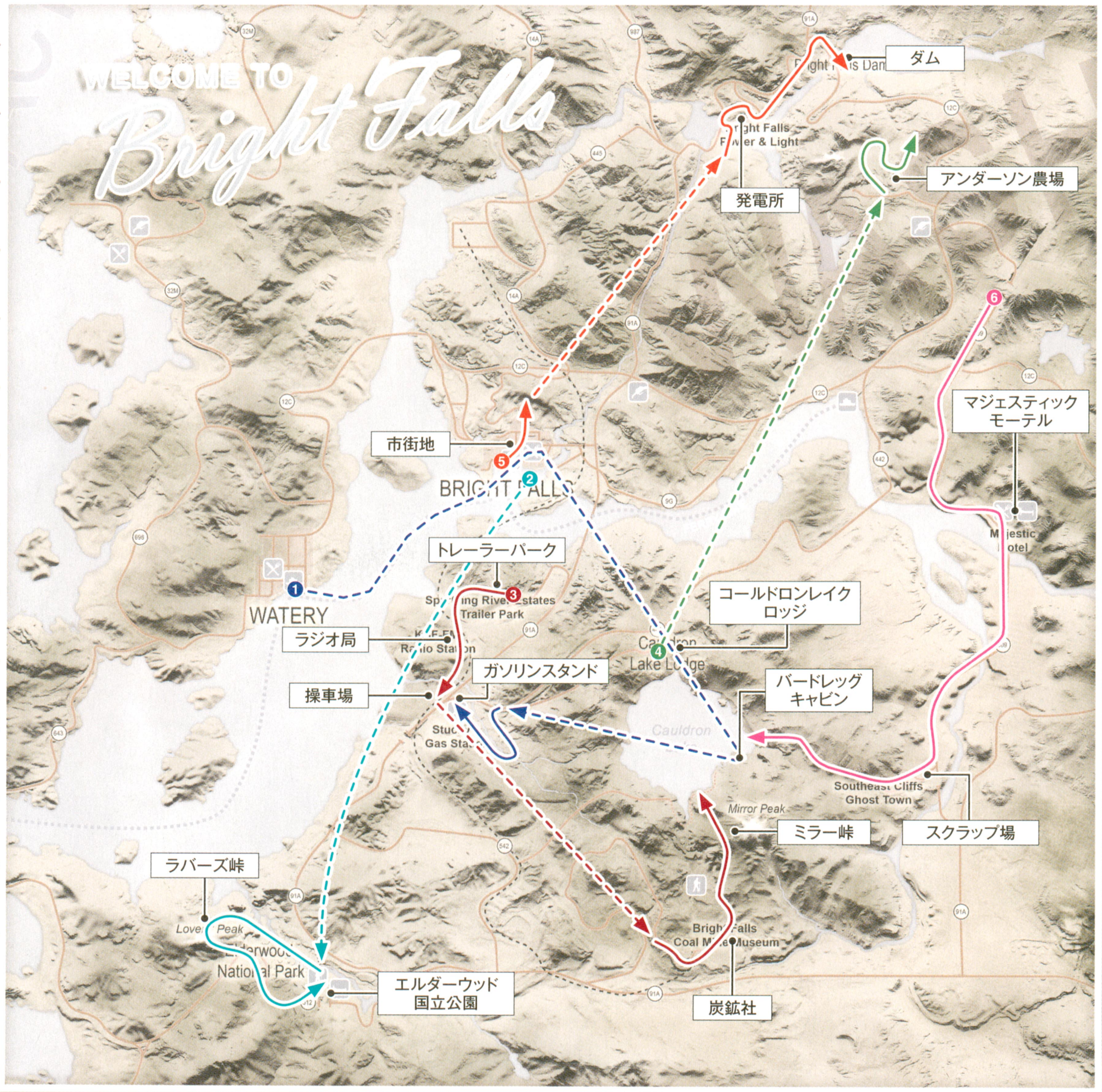
Barry Wheeler's "I am a Hero!!"　バリー★ウィーラーの オレが主役だ!!

よう、アラン。あのさ、「照らされた部屋」でオレが泣いたこと、忘れてくれな。あんときはどうかしてたんだ。まるで最期のお別れみたいに、熱く抱きあったりしてよ。今思えば、恥ずかしいことしちまったぜ……。でもな、お前言ってくれたろ。「バリーは親友なんだ!」ってさ。正直、うれしかったんだ。だからさ、早くアリスと一緒にもどってきてくれよ。また、オレとお前のコンビでガンガン小説をヒットさせようぜ。お前が闇になんて負けるはずがない。オレはそう信じてる。帰ってきたらアンダーソン兄弟の家でかっぱらった、例の酒で乾杯しようぜ!

APPENDIX

アランの足跡を追え！

下のマップはブライトフォールズの全体図に、各エピソードでのアランの移動経路を記したものだ。これを見れば、ゲーム中では把握しにくいアランの足跡や移動距離、各施設の場所などがわかるだろう。

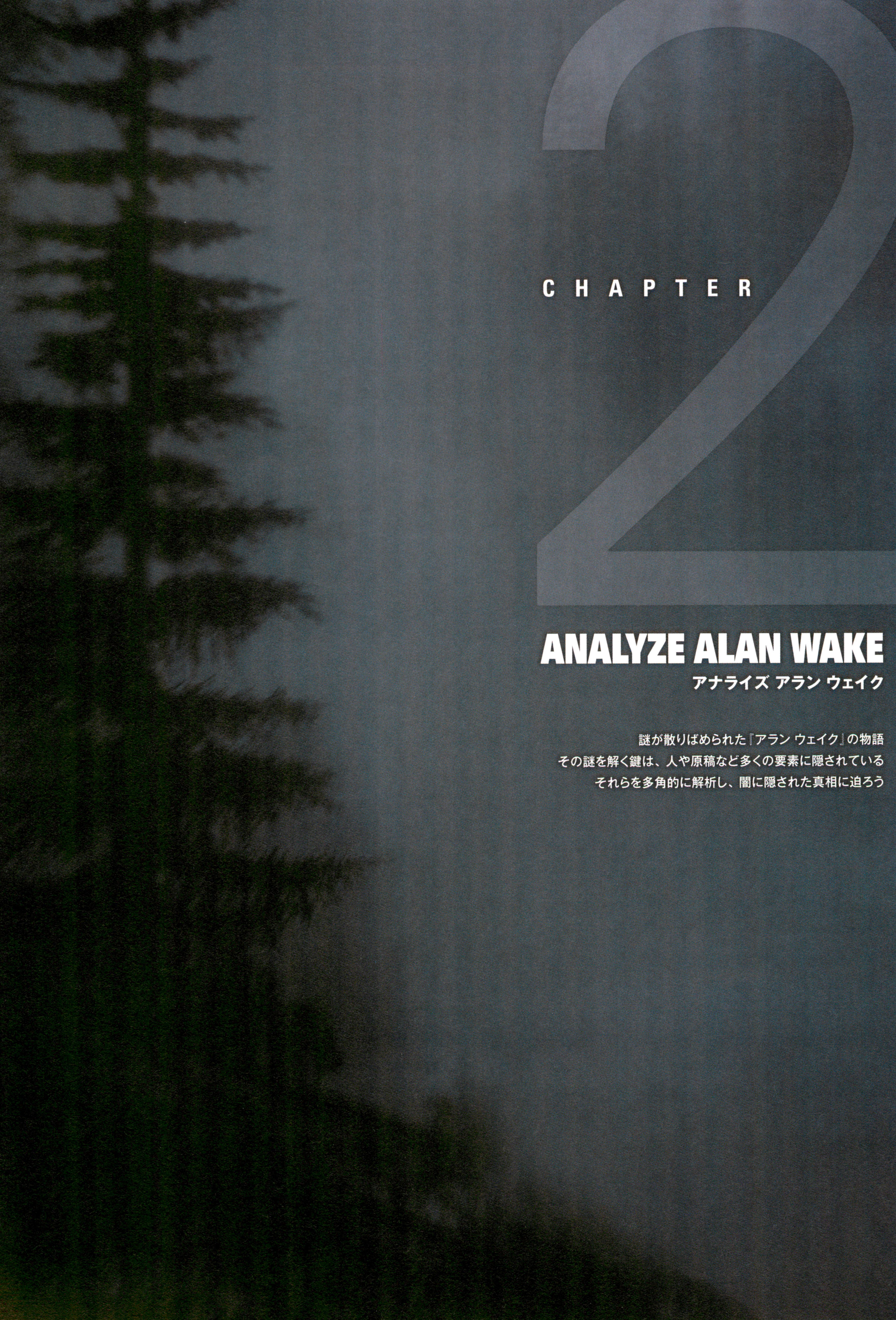

WELCOME TO
Bright Falls
ダム
Bright Falls Dam
Bright Falls Power & Light
発電所
アンダーソン農場
⑥
マジェスティック モーテル
Majestic Motel
市街地
⑤
②
BRIGHT FALLS
トレーラーパーク
Sparkling River Estates Trailer Park
③
①
WATERY
ラジオ局
K-F-F-M Radio Station
操車場
ガソリンスタンド
Stucky's Gas Station
コールドロンレイク ロッジ
Cauldron Lake Lodge
④
バードレッグ キャビン
Cauldron
Southeast Cliffs Ghost Town
Mirror Peak
ミラー峠
スクラップ場
ラバーズ峠
Lover's Peak
Elderwood National Park
エルダーウッド国立公園
Bright Falls Coal Mine Museum
炭鉱社

移動経路の説明

- ① → **エピソード1：**フェリー → 市街地のダイナー → バードレッグ キャビン → ガソリンスタンド
- ② → **エピソード2：**市街地の保安官事務所 → エルダーウッド国立公園 → ラバーズ峠 → エルダーウッド国立公園
- ③ → **エピソード3：**トレーラーパーク → ラジオ局 → 操車場 → 炭鉱社 → ミラー峠 → 湖畔
- ④ → **エピソード4：**コールドロンレイク ロッジ → アンダーソン農場
- ⑤ → **エピソード5：**市街地の保安官事務所 → 市街地のヘリポート → 発電所 → ダム
- ⑥ → **エピソード6：**車道 → マジェスティックモーテル → スクラップ場 → 湖畔

●- - - - - →

移動経路が点線になっている部分は、ムービー中などに自動的に移動しており、はっきりとした経路がわからない部分を表している。



CHAPTER 2

ANALYZE ALAN WAKE

アナライズ アラン ウェイク

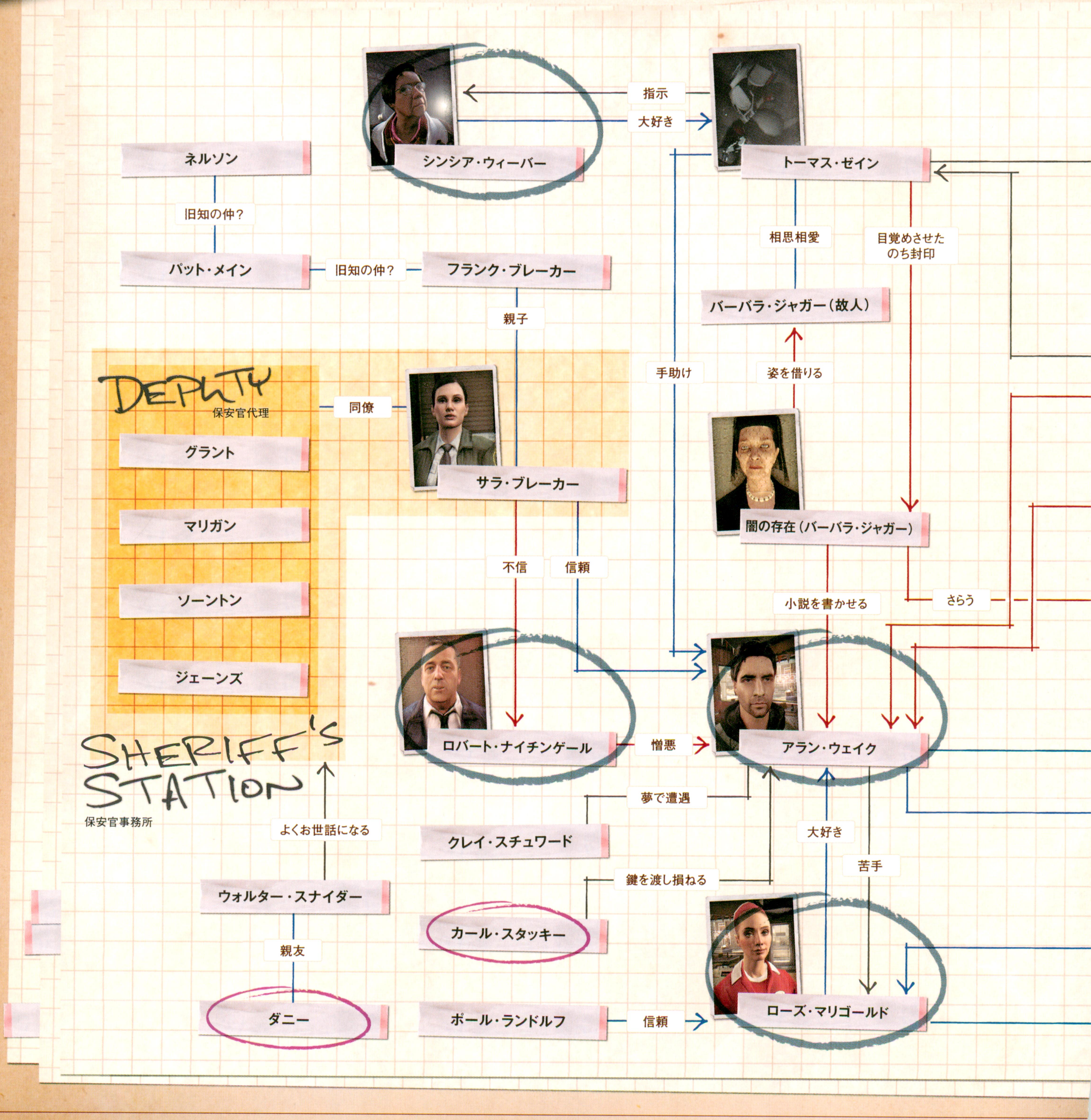
謎が散りばめられた『アラン ウェイク』の物語
その謎を解く鍵は、人や原稿など多くの要素に隠されている
それらを多角的に解析し、闇に隠された真相に迫ろう

ウソ！私大ファンなんです！

Persons Haunted by…

闇に惑わされた人々

光と闇の戦いに巻き込まれた多くの人々。これらの人々の思惑やアランとのつながり、そして最期を知ることが、本作の物語を読み解くための第一歩となるだろう。


シンシア・ウィーバー
指示
大好き
トーマス・ゼイン
ネルソン
旧知の仲？
パット・メイン
旧知の仲？
フランク・ブレーカー
相思相愛
目覚めさせたのち封印
バーバラ・ジャガー（故人）
親子
DEPUTY
保安官代理
同僚
グラント
サラ・ブレーカー
手助け
姿を借りる
マリガン
闇の存在（バーバラ・ジャガー）
ソーントン
不信
信頼
小説を書かせる
さらう
ジェーンズ
ロバート・ナイチンゲール
憎悪
アラン・ウェイク
SHERIFF'S STATION
保安官事務所
夢で遭遇
よくお世話になる
クレイ・スチュワード
大好き
苦手
鍵を渡し損ねる
ウォルター・スナイダー
カール・スタッキー
親友
ダニー
ポール・ランドルフ
信頼
ローズ・マリゴールド

Name index

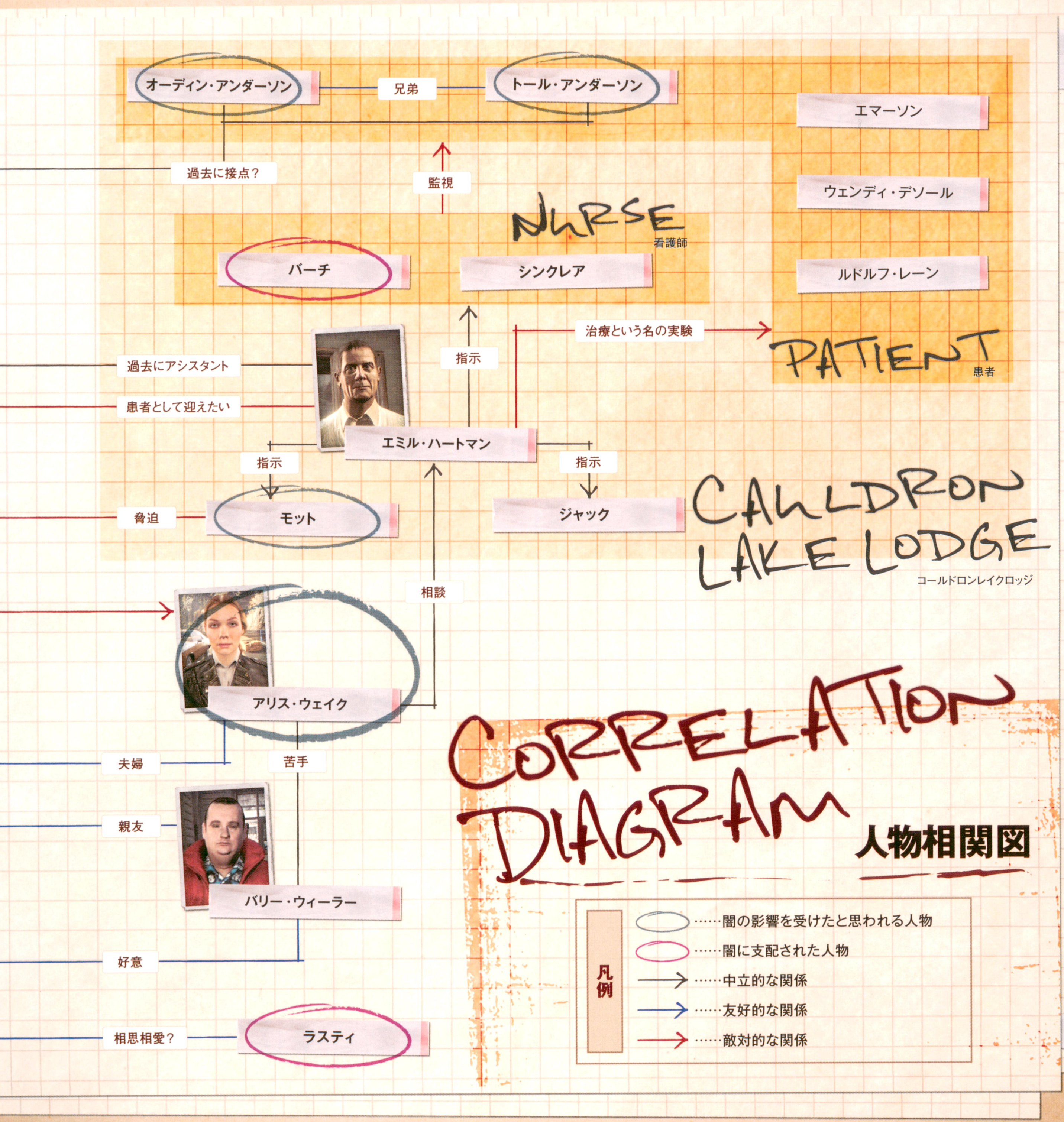
50音順インデックス

以降の人物解説では、アランと関連の深い人物から並べている。名前からページを探すときは、このインデックスを見よう。

アラン・ウェイク	P.054
アリス・ウェイク	P.056
ウェンディ・デソール	P.069
ウォルター・スナイダー	P.075
エマーソン	P.069
エミル・ハートマン	P.066
オーディン・アンダーソン	P.060
カール・スタッキー	P.072
グラント	P.074
クレイ・スチュワード	P.076
サラ・ブレーカー	P.058
ジェーンズ	P.074
ジャック	P.068
シンクレア	P.068
シンシア・ウィーバー	P.063
ソーントン	P.074
トーマス・ゼイン	P.065
トール・アンダーソン	P.060
ネルソン	P.071
バーチ	P.068
バーバラ・ジャガー	P.064
パット・メイン	P.070
バリー・ウィーラー	P.057
ポール・ランドルフ	P.075
マリガン	P.074
ミスタースクラッチ	P.077
モット	P.067
ラスティ	P.073
ルドルフ・レーン	P.069
ローズ・マリゴールド	P.059
ロバート・ナイチンゲール	P.062

CORRELATION DIAGRAM

人物相関図



オーディン・アンダーソン
兄弟
トール・アンダーソン
過去に接点？
監視
NURSE
看護師
バーチ
シンクレア
エマーソン
ウェンディ・デソール
ルドルフ・レーン
PATIENT
患者
治療という名の実験
指示
過去にアシスタント
患者として迎えたい
エミル・ハートマン
指示
指示
脅迫
モット
ジャック
CAULDRON LAKE LODGE
コールドロンレイクロッジ
相談
アリス・ウェイク
夫婦
苦手
親友
バリー・ウィーラー
好意
相思相愛？
ラスティ
凡例
……闇の影響を受けたと思われる人物
……闇に支配された人物
……中立的な関係
……友好的な関係
……敵対的な関係

Alan Wake

アラン・ウェイク

Profile

Name	Alan Wake
Age	31 (born in 1977)
Gender	Male
Job	Writer

問題を抱えるベストセラー作家

犯罪スリラー小説を得意とする人気作家。多くのファンを獲得し、ベストセラー作品も複数あるものの、実は2年以上も新作が書けない重度のスランプに悩まされている。近頃は精神的に不安定な状態となり、理由の分からないスランプに対する苛立ちを、ところかまわずぶちまけることが増えた。そんな夫を心配した妻、アリスから提案された田舎町への旅行。そこで身体を休めようと思っていたのだが、それこそが悪夢の始まりとなってしまう。

◀カフェイン中毒と言えるほどのコーヒー好き。昼夜問わず、水のように飲んでいたようだ。

ウェイクさん？アラン ウェイクさんでしょ！
ウソ！私大ファンなんです！

▶決して人見知りというわけではないが、積極的で熱狂的なファンは苦手としている。

幼少期の思い出

アランは幼い頃から母親との二人暮らしだった。父親のことは顔はおろか名前も知らず、現在でも探そうとは考えていないようだ。

また、幼少のアランは暗闇が苦手で、目をつぶって眠ることを恐れた。そんなアランに母親は「クリッカー」を渡す。顔も知らない父親が残したというそれは、アランにとって神秘的なものに感じられ、そのせいか暗闇への恐怖も薄らいだのだという。

▲大人になったアランは暗闇を怖がる妻に「クリッカー」を譲る。しかし、アリスの暗闇恐怖症は治らなかった。

若き日の成功と失敗

18歳のとき、処女作でもあるホラー小説『煉獄の使い』が雑誌に掲載され、アランは小説家への道を歩みはじめた。当初はテレビのオカルトドラマ『ナイトスプリングス』の脚本など、望まぬ仕事を任されることもあったが、数年後には代表作である『アレックス・ケイシー』シリーズを書きはじめ、一気にベストセラー作家へと成り上がった。

しかし、そんな輝かしい経歴の裏につきまとっていたのは度重なる暴力沙汰の噂だ。アランはいわゆる“キレやすい性格”で、すぐに手が出てしまうのだという。ただ、アランと同姓同名の似た男が警察のやっかいになったという記録はあるが、アラン自身が刑罰を受けたという記録はない。そもそも別人だったのか、あるいはエージェントであるバリー・ウィーラーがうまく収めたのだろう。

私がご招待したんです 私のクリニックは…

◀ブライトフォールズでは、初対面のはずのエミル・ハートマンを強く殴打した。アランがいかに短気かがうかがえるシーンだ。

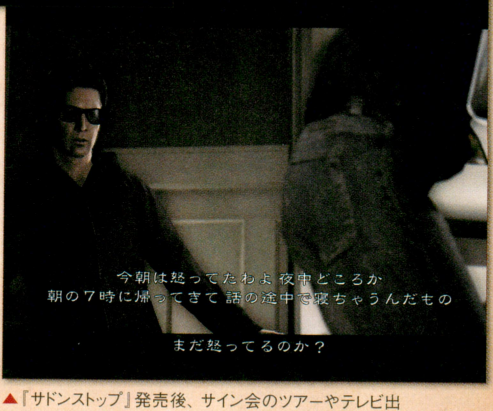
突然訪れたスランプ

30歳を目前にしたアランは、自らの人気シリーズに区切りをつけて新しい作品を書こうと決めた。そして、ベストセラーを連発していた『アレックス・ケイシー』シリーズを6巻目で完結させたのだ。

ところが、心機一転の再出発をめざすアランに、原因不明のスランプが訪れた。どういうわけかアランは新作を1文字も書くことができなくなり、ついには2年以上、何も書いていなかったのだ。経済的に問題はなかったが、精神的に限界が近いのは本人も周囲も気づいていただろう。妻のアリスが旅行を提案したのも、治療のためだったのだ。

ページの白さに目が痛んだ
手が震え出し抑えられなかった

▲白紙の原稿用紙を見ると、めまい、頭痛、苛立ちとさまざまな障害に見舞われて、何も書くことができなかった。



今朝は怒ってたわよ 夜中どころか
朝の７時に帰ってきて 話の途中で寝ちゃうんだもの
まだ怒ってるのか？

▲『サドンストップ』発売後、サイン会のツアーやテレビ出演などで休む暇もなかった。その反動が出た可能性もある。

灯台へ向かう悪夢

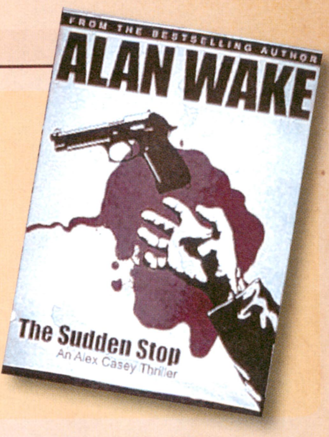
スランプの影響か、アランは悪夢にも悩まされていた。特に旅行先のブライトフォールズへ向かう途中で見た悪夢は印象的だった。自分の小説の登場人物に追い回され、見知らぬ男が殺される場面を目撃し、光から聞こえる声や闇の竜巻とも遭遇する。そして、理由もわからぬまま灯台に向かうが、最後には闇に飲み込まれる。まるで、救いのないアランの現状を映したような夢だったのだ。

▲光から聞こえる声や闇の竜巻とはブライトフォールズでも遭遇する。これらは人の夢に介入できるのだろうか？

WORKS アラン・ウェイクの代表作

>> アレックス・ケイシー シリーズ

1: Alex Casey（アレックス・ケイシー）
2: What I Can't Forget（忘れ得ぬもの）
3: Return to Sender（宛先不明）
4: The Things That I Want（望むがままに）
5: The Fall of Casey（ケイシーの転落）
6: The Sudden Stop（サドンストップ）



アラン・ウェイクの作品は、初期の頃は処女作『煉獄の使い』のようなホラー小説が多かったが、少しずつ犯罪スリラーに移行していった。代表作である『アレックス・ケイシー』シリーズも、ニューヨークの私立探偵アレックス・ケイシーが活躍する犯罪スリラーであり、7年間で発売された全6巻はいずれもベストセラーとなっている。

ただし、本シリーズの結末はファンの間で賛否両論を呼んだ。アランは主人公であるケイシーの死をもって、唐突に幕を引いてしまったのだ。その理由についてアランは「暗い男に別れを告げて、新しいテーマを書きたくなった」と答えている。ファンをないがしろにする身勝手な作家だという批判は多かった。それでも熱心なファンたちはアランを支持し、『ディパーチャー』と題される予定の最新作に期待を寄せている。

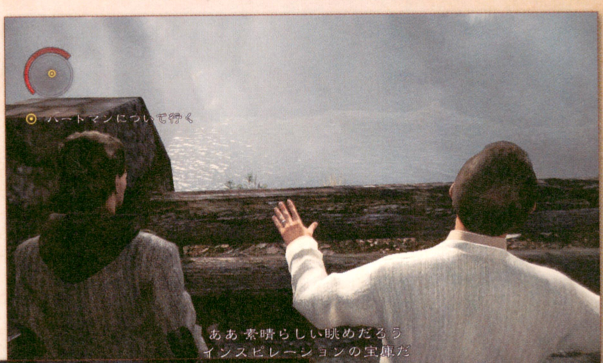
ブライトフォールズでの恐るべき体験

「ああ、書こう。書いて、アリスを取り戻す。」

ブライトフォールズにたどり着いたアランとアリスは、美しい湖、コールドロンレイクに浮かぶ島のキャビンに宿泊することになる。しかし、それはバーバラ・ジャガーになりすました闇の存在による、恐るべき罠だったのだ。ささいなことから口論となり、アランがキャビンから離れたスキに、アリスは闇の存在によって湖底へと連れ去られてしまう。悲嘆したアランは湖底のキャビンに囚われ、闇の存在に操られるまま“書いたことが現実になる小説”を書かされたのだ。

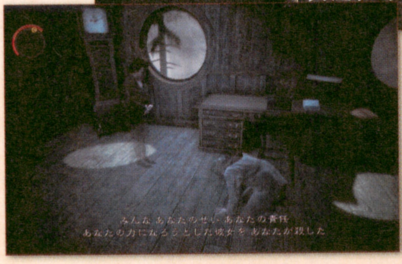
一週間後、自我を取りもどしたアランは小説に自分自身を主人公として書き入れ、キャビンから脱出する。闇の影響から記憶を失ってしまうが、自らが書いた原稿や出来事を通じて、しだいに目的を思い出していった。アランの目的は、闇の存在を退けて小説の結末を変えること。エージェントのバリーや保安官のサラ、闇と戦いつづけるゼインやシンシアの協力を得て、ついにアランは目的を達成する。

だが、アランの悪夢は終わってはいない。アリスを救う結末を書くために、アランはふたたび湖底のキャビンに囚われてしまった。この悪夢の出口を見つけるまで、物語は続くのだ。



ああ 素晴らしい眺めだろう
インスピレーションの宝庫だ

▲コールドロンレイクには“創作を現実にする力”がある。それによりアランの書いた小説が現実になった。



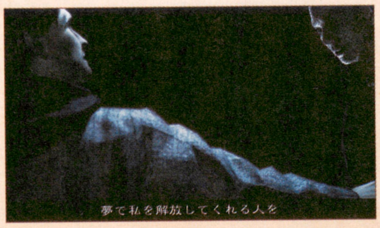
みんな あなたのせい あなたの責任
あなたの力になろうとした彼女を あなたが殺した

◀闇の存在は小説を書けばアリスを救えるとアランをだまし、自分の力を強めるための筋書きを書かせていたのだ。

Consider 考察 アランはいつ闇に干渉されたのか

アリスが湖底に沈んだあとに、アランが闇の存在に干渉されたのは確かだ。しかし、本当にそれが最初だったのだろうか。考えてみれば、幼少期の闇への恐れ、理由のわからないスランプ、闇に追われる悪夢など、アランは闇の影響がありそうな事柄をいくつも経験している。そうなると、ブライトフォールズを訪れる以前から、何らかの干渉を受けていたのではないだろうか。

もし、闇の存在がアランの夢に現れたように夢に干渉できるとすれば、幼少の頃から少しずつ影響を受けていた可能性もある。わずかな影響が積もりつもって、闇に操られやすくなる状態に追い込まれていたのかもしれない。



夢で私を解放してくれる人を

◀闇の存在の最後のセリフ、「夢で私を解放してくれる人を（見つける）」も、闇の存在と夢の関連性をうかがわせる。

Alice Wake

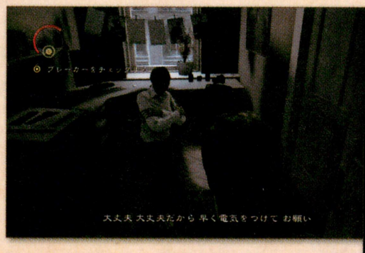
アリス・ウェイク

スランプに苦しむアランを支える優しき妻

作家アラン・ウェイクの妻であり、夫の作品のカバーアートも手がけるプロカメラマン。もともとアランが気分屋であることは承知していたが、あまりにも長く続くスランプと人が変わったような振る舞いに危機感をもち、精神科医であるハートマンへの相談を試みる。そして、ハートマンのクリニックがあるブライトフォールズへの旅行を計画したのだが、思わぬアクシデントに巻き込まれ、アランとともに闇の存在に利用されてしまった。

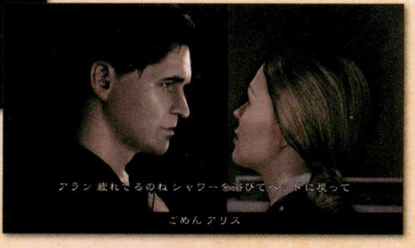
Profile

Name	Alice Wake
Age	30 (born in 1978)
Gender	Female
Job	Photographer



大丈夫 大丈夫だから 早く電気をつけて お願い

◀何らかのトラウマなのか、暗闇を極度に恐れる。突然暗くなると、パニックを起こしてしまうようだ。



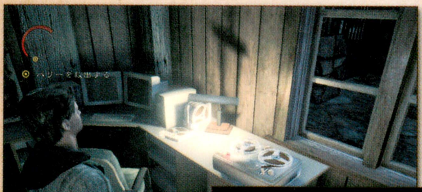
アラン 疲れてるのね シャワーを浴びてベッドに戻って

ごめん アリス

▶芯の強い女性だが、スランプに悩むアランに対しては、母親のように優しく接していた。

精神科医ハートマンへの相談

スランプが続くアランを心配したアリスは、巷で話題になっていた『創作家のジレンマ』という本で、アーティスト専門の治療を行う精神科医エミル・ハートマンのことを知る。さっそくハートマンに連絡をとったアリスは、彼が提唱する怪しげな治療法を疑うこともなく、アランをクリニックに連れていくことを決意する。苦しむ夫を見守る妻も、それほどまでに追い詰められていたのだ。



◀アリスとハートマンのやりとりを録音したテープは、コールドロンレイク ロッジのハートマンのオフィスで聴ける。

どう？

▶スランプのアランにタイプライターを見せるアリス。この強行策はハートマンの入れ知恵によるものだろう。

「また怖い夢？
大丈夫、居眠りしてたのよ。」

Consider

考察 アリスは闇に支配されずにすんだのか

アリスは闇の存在によって湖底に囚われたものの、エンディングを見るかぎり闇に支配された様子はない。アランに原稿を書かせるための人質だったのだから、危害を加えられないのは当然とも言えるだろう。

だが、闇の存在が手を出せない理由は、ほかにもある。それはアランの原稿「アリス、闇に囚われる」の記述だ。この原稿のなかで、「恐怖に自我を失いそうな彼女を辛うじて支えていたのは、微かに感じるアランの気配だった」と書かれている。つまり、アランの気配（命）があるかぎり、アリスが自我を失う（闇に支配される）ことはないと解釈することもできるのだ。

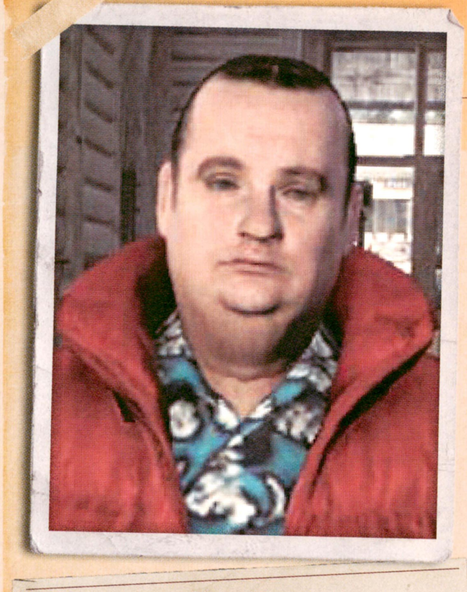
彼女を殺してやる

◀抵抗すれば彼女を殺すとアランを脅す闇の存在。しかし、実際には手を出すことができなかったのだろう。

アリスとバリーの関係

アリスはれっきとしたプロのカメラマンであり、アランの本のカバー制作にたずさわるだけでなく、個展を開くほどの腕前をもっている。それだけに、カメラマンとしてのプライドは決して低くない。そんなアリスにケチをつけるのは、アランの親友でありエージェントでもあるバリー・ウィーラーだ。もともと性格的にソリが合わない2人だったが、アリスが仕上げたカバーデザインをバリーが勝手に改変するといった事件もあり、今後も関係の改善は見込めそうにない。

それでも、両者に決定的な溝ができないのは、どちらも楽観的な性格だということもあるが、“アランを困らせたくない”という共通意識があるためだろう。

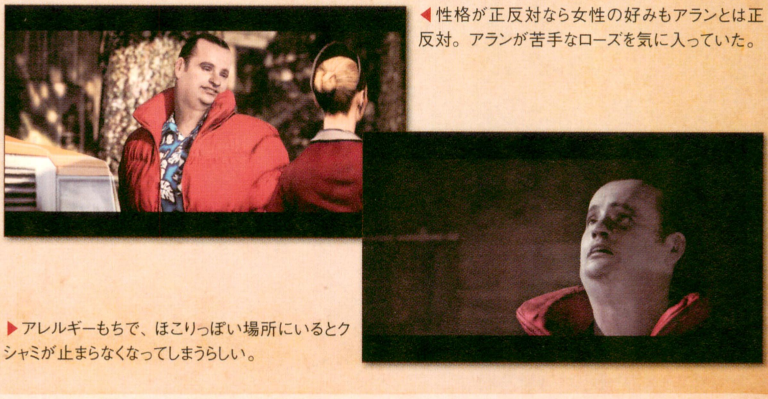


Barry Wheeler

バリー・ウィーラー

ベストセラー作家の親友兼エージェント

作家アラン・ウェイクの幼なじみで、アランが小説家になった頃からエージェント（著作権代理人）を務めるようになる。どちらかというと人付き合いが苦手なアランとは対照的に、世渡り上手で人を動かすことにも長けていた。バリーの交渉術なくしてアランの成功はなかっただろう。ただ、バリーにとってアランは仕事仲間である以前に親友だった。連絡が途絶えた親友を追って、バリーもまた異常な世界へと足を踏み入れてしまう。



◀性格が正反対なら女性の好みもアランとは正反対。アランが苦手なローズを気に入っていた。

▶アレルギーもちで、ほこりっぽい場所にいるとクシャミが止まらなくなってしまうらしい。

Profile

Name	Barry Wheeler
Age	29 (born in 1979)
Gender	Male
Job	Literary Agent

アランへの感情

スランプが続くアランに対して、決して悪態をついたりイヤミを言うことはなかった。デビューからアランを間近で見てきたバリーは、アランにかかっていた負担の重さを理解していたのかもしれない。

ブライトフォールズで、銃を片手に妄想を口走るアランを見たバリーの気持ちは、心配から諦めや呆れに変わりかけていた。とはいえ、すぐあとに自分も闇に襲われる異常事態に巻き込まれ、アランを信じるしかなくなったのだが……。

▲アランを信頼しているバリーだが、暴走を続けるアランを止めようという気持ちも少し残っているようだ。

「お前がどんなにイカレてようが、オレは一生ついてく。なあ兄弟。」

プロデュースの喜び

アランとバリーの関係は、詩人トーマス・ゼインとそのアシスタントだったエミル・ハートマンの関係に似ている。バリーとハートマンの性格はまったく違うが、他者の才能をプロデュースすることに喜びを感じる点は共通している。両者の決定的な違いは、バリーの喜びはハートマンのように創作家を思いどおりに操ることではなく、お金稼ぎやエージェントとしての才能を発揮することにあったことだ。

農場でアンダーソン兄弟のコレクションを見たときも、"金の匂いがする。帰ったらグッズを売ってテレビに出して新曲も出してやる"と豪語している。相手がちょっと問題のある老人でも、自分ならプロデュースできるという自信があるのだろう。

Consider

考察 バリーの強運はアランのおかげ？

アランの原稿には、たびたびバリーが窮地に陥るシーンが描かれているが、バリーが実際に怪我をしたり命を落とすことはない。これは、アランがその先のシーンにも、バリーを登場させているおかげといえるだろう。つまり、安全地帯である「照らされた部屋」にたどり着くシーンに登場しているバリーは、必然的にそれまでのシーンで命を落とすはずはないし、安全地帯にたどり着くことで、その後の危険もほとんどないということだ。

とはいっても、主人公のアランですら怪我をしているのに、傷ひとつ負わずにすんだのは、バリー自身の強運によるものかもしれない。

◀主人公の相棒が危機に陥るのは当然のこと。物語にとって必要なシーンだ。

▶バリーがヘッドランプや電飾でフル装備するシーンも、アランの原稿によるもの。

Sarah Breaker

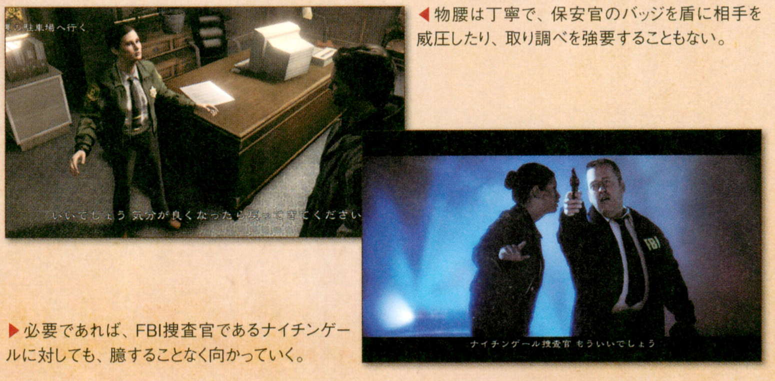
サラ・ブレーカー

Profile

Name	Sarah Breaker
Age	28 (born in 1980)
Gender	Female
Job	Sheriff

ブライトフォールズを守る若き保安官

ブライトフォールズの保安官事務所を取りしきる女性保安官。住民からの信頼は厚く、年上の部下である保安官代理たちから反感を買うこともないのは、彼女があらゆる面で有能であることの証明だろう。ブライトフォールズではたびたび変わった事件が起きたが、彼女にしてみれば、それも慣れたものと思っていた。だが、最近の行方不明者や暴力事件の多さは異常だ。特に作家のアラン・ウェイクが訪れてから、町には不穏な空気が流れていた。


の駐車場へ行く
いいでしょう 気分が良くなったら戻ってきてください
ナイチンゲール捜査官 もういいでしょう

◀物腰は丁寧で、保安官のバッジを盾に相手を威圧したり、取り調べを強要することもない。

▶必要であれば、FBI捜査官であるナイチンゲールに対しても、臆することなく向かっていく。

射撃もヘリ操縦も得意

物語の後半でアランとともに行動するサラ。異質な敵である闇に支配された者にひるむこともなく、得意の射撃テクニックで次々と撃ち倒してくれる頼もしい仲間だ。さらに、ヘリの操縦までお手のものという多才さも見せる。

こうした能力は、アランが銃を扱えるのと同じように、アランが書いた原稿によって発揮されている可能性も否めない。しかし、若くして保安官事務所を任されているところをみると、実力であると考えるのが自然だろう。

20
ヘリへ向かう
29
14

◀ヘリコプターは町役場が管理しているもの。山間の施設を訪ねる際など日常的に使用するのかもしれない。

Consider

考察 なぜアランの言うことを信じたのか

怪しい言動をとるアランを、サラは唐突に信じると言った。その理由は原稿にアランと同行することが書かれていたからとも言えるが、それだけではない。サラ自身が「この町では不思議なことが起きる」と言っているように、アランの件もそういった類のものだと判断したのだろう。また、父親が所属する「ナイト スプリングス」を合言葉にする組織から、闇の存在や闇に襲われた被害者の状態などを聞いていた可能性もあるからだ。

やめて もうここまでよ ウェイク あなたを信じるわ

◀酔っぱらいのFBI捜査官ナイチンゲールに、これ以上任せておけない。それもアランに味方する理由か。

> 「ウェイク、あなたを信じるわ。」

N.Y.市警に勤めた父フランク

サラの父、フランク・ブレーカーは以前ニューヨーク市警で働いていた。サラは父を「警官」と呼ぶに留めているが、その仕事について「普通の事件よ。あなた（アラン）の小説みたいな」と語っていることから、多少危険をともなう事件を担当していたのかもしれない。なお、現在のフランクは、パット・メインらとともに「ナイト スプリングス」を合言葉にする組織に所属している。どのような活動をしているかは不明だ。

まさか 普通の事件よ あなたの小説みたいな
よく父をからかったわ まるでケイシーねって

▲アランの小説で語られるのは、命を落としかねない危険な事件。サラは父からそういった事件の話を聞かされていたのだろうか。

Rose Marigold

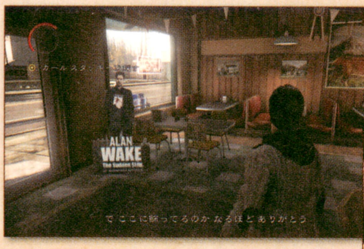
ローズ・マリゴールド

Profile

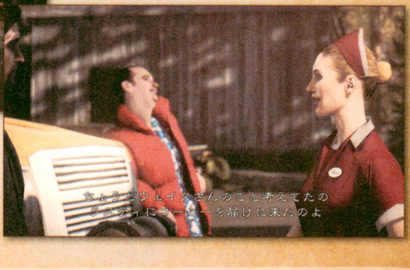
Name	Rose Marigold
Age	21 (born in 1987)
Gender	Female
Job	Waitress

アランを心から愛する熱狂的なファン

小さな田舎町ブライトフォールズの憩いの場、オーディア ダイナーで働くウェイトレス。元気で愛嬌があり、いれるコーヒーも美味い。ダイナーを訪れる人々のアイドルといってもいい存在だ。しかし、彼女には人々が理解しがたい一面もある。それは作家アラン・ウェイクへの熱狂的な愛情。ひと目でいいからアランに会いたい、彼女の切実な希望は現実のものとなったが、自分の感情がアランを苦しめるために利用されるとは思ってもみなかった。



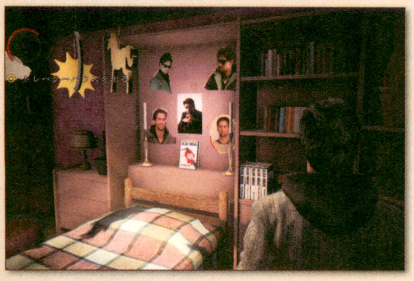
◀店の入口にアランの等身大パネルを飾ってしまうほどの熱狂ぶり。常に見ていたいのだ。


ちょうどウェイクさんのこと考えてたの
ラスティにコーヒーを届けに来たのよ

▶お得意様にはコーヒーの配達サービスも行っているようだ。店員は1人ではないのだろう。

王子様への届かぬ愛

ローズのアランへの想いは“ファン”というには強すぎる。本を全部読んでいて、最新作を期待している“小説のファン”ではなく、彼女の部屋に飾られたアランの写真を見るに、彼女は男性としてのアランを想っているのだ。現実的には店の常連であり自分に優しくしてくれる、パークレンジャーのラスティを想いつつ、どこかで王子様であるアランとのロマンスを夢見ているのだろう。



▲ローズの部屋に飾られた、アランの写真の切り抜き。小説も崇高なものであるかのように置かれている。

闇に歪まされた愛情

ローズはアランを強く想っていたが、ストーカーをしたり、妻であるアリスを憎んだりといった一線を越えた行動はしなかった。もちろん、アランと出会ったあとも、そこまで行動するつもりはなかっただろう。しかし、闇の存在によって理性を奪われ、気持ちを悪用されてしまうと話は変わってくる。

闇の存在はローズがアランを想っていることを知っていたのだろう。その気持ちにつけ込んでローズを操り、アランを罠にかけたのだ。また、バリーに電話してアランと替わるように言わなかったのも、アランがローズを疎ましく思う気持ち、バリーがローズを好ましく思う気持ちを利用するためだ。

ただ、操られたローズがアランを罠にかけるシーンは、原稿に書かれていたもの。つまり、アランが物語を成立させるために書いたシーンだ。そう考えると、ローズの想いを利用したのは、そうなるシーンを書いたアランと言えるかもしれない。

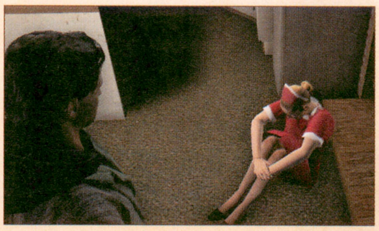
▲電話をかけてバリーとアランを呼び出すローズ。原稿によれば、心の中では恐怖のあまり泣き叫んでいたようだ。

「ウェイクさんでしょ！ ウソ！
私、大ファンなんです！」

Consider

考察 闇に触れられた彼女の行く末は？

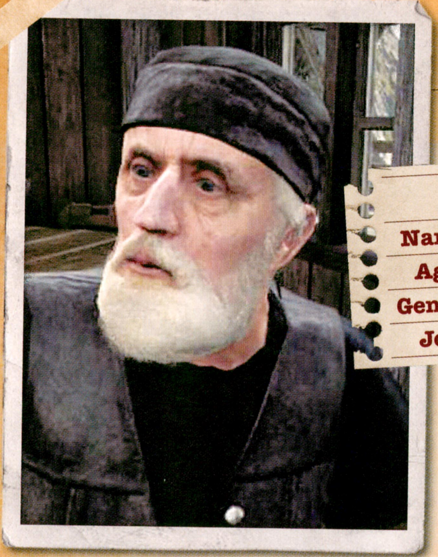
ローズはエピソード3以降、エンディングまで登場しない。トレーラーパークの一件のあとに保安官に保護されたローズは、ナイチンゲールの取り調べを受けていたようだ。その際は、闇に触れられたせいか記憶や感情が混濁しており、光を見ると目が痛いと訴えている。そんな彼女が、エンディングでは日中のディアフェストに参加している。闇に触れられた者を救うのは光。彼女を救ったのはゼインの光なのか、それともアランの原稿によるものか。



◀闇に触れられたアランやシンシアも、ある程度は回復している。ならば、ローズも回復するはずだ。

Tor Anderson

トール・アンダーソン



Profile

Name	Tor Anderson
Age	72 (born in 1936)
Gender	Male
Job	Musician (in the past)

Profile

Name	Odin Anderson
Age	70 (born in 1938)
Gender	Male
Job	Musician (in the past)

Odin Anderson

オーディン・アンダーソン

秘密を知る元ロックスターブラザーズ

かつてはロックスターとして活躍したものの、現在ではハートマンが運営するクリニック、コールドロンレイク ロッジに入院している老兄弟。たびたび、ロッジを脱走して町に繰り出しており、地元の住民にもよく知られている。ときおり意味不明なことをぼやくが、認知症を患っているせいだろうと気にとめるものはいなかった。

しかし、彼らの発言には隠された過去が関係していた。そして今、自分たちの過去に通ずるものがブライトフォールズを訪れている。ほとんどのことは忘れてしまったが、伝えるべきことがあったのだ。

ERFEST
こっちのほうが まだマシだね

◀ロッジを脱走したときは、もっぱらダイナーに足を運ぶ。保安官に保護されてロッジにもどるのが決まりのパターンだ。

一世を風靡したバンド時代

アンダーソン兄弟がヘビーメタルバンド「オールドゴッズ オブ アースガルズ」を結成したのは、1971年のこと。兄弟はそれまで別々にミュージシャンとして活動していたが、より高みをめざすためにバンドを結成し、自分たちの名前を北欧神話にちなんだものに変えて、人生の再スタートを決意したのだ。

兄弟のほかにベースのボブ、ギターのロキが加わるとバンド活動は本格的になり、神話にちなんだ壮大なテーマの楽曲を発表していった。セカンドアルバムを発表したあとに音楽性の相違からロキが脱退するも、むしろその後に人気は上昇。4枚目のあとには全国ツアー、5~6枚目のアルバムはゴールドディスクを受賞するほどの大ヒットとなった。

ところが、7枚目のアルバムが期待されるなか、ベースのボブが白血病で急死。長年連れ添ったメンバーの死に兄弟は絶望し、バンドを解散してしまった。その後、アンダーソン兄弟は故郷ブライトフォールズでアンダーソン家の農場を再生させたのだ。

>> オールド ゴッズ オブ アースガルズ メンバーリスト

Odin Anderson
オーディン・アンダーソン
[作詞・作曲／ギター]

God name Odin
バンドのリーダーであり、作詞・作曲も担当する。名前の由来であるオーディンは、北欧神話における主神の名。

Tor Anderson
トール・アンダーソン
[ドラムス]

God name Tor
オーディンの兄で、魂を揺さぶるようなドラム演奏のファンは多い。トールの名は北欧神話における雷神をさす。

"Fat" Bob Balder
ファット・ボブ・バルダー
[ベース]

God name Balder
アンプなどの機材を投げつけるなど体全体で音楽を表現するタイプ。バルダーはバルドルともいう光の神の名。

Loki Darkens
ロキ・ダーケンス
[ギター]

God name Loki
バンド黎明期に所属し、早々に脱退したメンバー。ロキは神話においてもオーディンたちを裏切った。皮肉な話だ。

1976年、運命の夜

バンドが軌道に乗りはじめた1976年。アンダーソン兄弟はブライトフォールズの土地に私設ステージを作り、プライベートライブを開催していた。

ある日、兄弟は自分たちで作っていた密造酒の原料にコールドロンレイクの水を使う。そして、それを飲んだ兄弟は何かを"見た"のだろう。興奮した兄弟は、神話の神のように目をくり抜こうとしたり、雷を捕まえようとハンマーを振り回したりした。やがて、彼らは"見たもの"を歌にする。それが、封印された存在を目覚めさせるとは知らずに。

▲アンダーソン農場に現存する私設ステージ。これだけの豪華な施設を買えるほど、バンドは人気だったようだ。

「イカれた世界は イカれた奴じゃなきゃ、理解できねえのさ。」

魔女バーバラ・ジャガーとの戦い

アンダーソン兄弟が真実を語っているなら、彼らは魔女……つまりバーバラ・ジャガーになりすました闇の存在と遭遇した経験がある。コールドロンレイクの水の影響で、トーマス・ゼインとバーバラ・ジャガー、闇の存在のことを知った兄弟は、歌を湖の力で現実化させて闇の存在に抵抗したのだろう。戦いの結果、トールは雷を奪われ、オーディンは二羽のカラスを奪われた。それが真実かは不明だが、少なくとも闇の存在を封印することはできなかったようだ。

◀闇の存在は嵐を呼んだり、竜巻を起こしたりできる。これはトールから天候を操る力を奪ったせいだろうか。

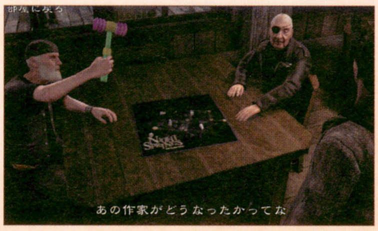
▶バードレッグ キャビンには、カラスの剥製がある。神話のオーディンは、情報を得るためにカラスを使ったという。

Consider

考察 アランを「トム」と間違える理由は

アンダーソン兄弟とアランは、最初にオーディア ダイナーで出会い、コールドロンレイク ロッジで再会した。そのどちらのときも、彼らはアランのことを「トム」または「ゼイン」と呼んでいた。アランをトーマス・ゼインと認識していたのだ。彼らは認知症を患っているため、ただの勘違いという可能性もあるが、ここでは勘違い以外の可能性を考えてみよう。

初対面のアランをゼインと間違えるとすれば、容姿が似ていたせいと思われる。コールドロンレイクの水の影響でゼインの姿を見ていた兄弟は、その姿に似たアランをゼインと呼んだのだ。ただし、この場合ゼインのことが好きだったシンシア・ウィーバーが、アランを見ても反応を示さないことが不自然になってしまう。このことに理由をつけるなら、シンシアは闇に触れられた影響でゼインの本当の顔を忘れてしまい、闇から解放されたあとに見た、潜水服姿のゼインしか覚えていないのかもしれない。

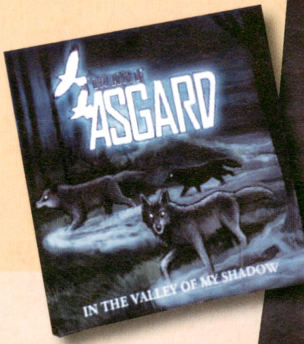


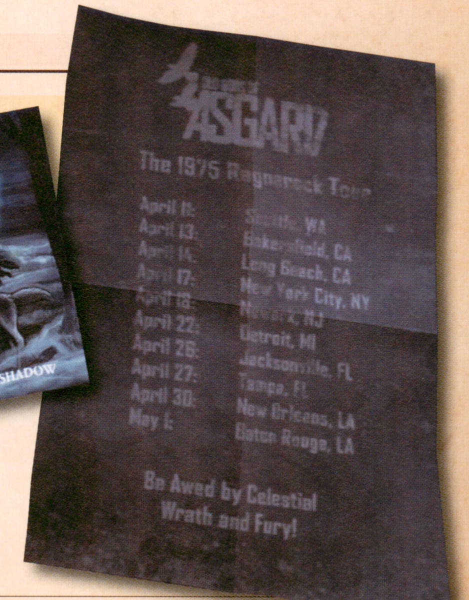
◀"あの作家"がどうなったかはシンシアが知っている、と兄弟は語る。あの作家とはゼインのことだろうか。

WORKS OLD GODS OF ASGALD DISCOGRAPHY

1971年：1st Album The Memory of the Slaughter
1972年：2nd Album Follow Me Underground
1973年：3rd Album Alone at My Own Wake
1975年：4th Album The Unraveling of Reason's Skein
1976年：5th Album The Black Rider Cometh
1978年：6th Album In the Valley of My Shadow

ヘビーメタルバンド「オールド ゴッズ オブ アースガルズ」は1970年代に活動し、全6作のアルバムを発表した。神話をテーマにした楽曲は受け入れられるまで時間を要したが、着実にファンの心をつかみ、1975年には全国ツアーを開催するほどの人気を得ていた。さらに5thに収録された『The Poet and the Muse』、続く6thに収録された『Children of the Elder God』のヒットにより、より多くのファンを獲得。この2曲は現在ではオールドゴッズの代表曲となっている。その後、すぐにバンドは解散してしまい名声を増すことはなかったが、ファンの間では"伝説のバンド"として語り継がれている。


ASGARD
IN THE VALLEY OF MY SHADOW



The 1975 Ragnarock Tour

April 11: Seattle, WA
April 13: Bakersfield, CA
April 14: Long Beach, CA
April 17: New York City, NY
April 18: Newark, NJ
April 22: Detroit, MI
April 26: Jacksonville, FL
April 27: Tampa, FL
April 30: New Orleans, LA
May 1: Baton Rouge, LA

Be Awed by Celestial
Wrath and Fury!

Robert Nightingale

ロバート・ナイチンゲール

アランを執拗に追いかけるFBI捜査官

とある事件の真相を求め、作家アラン・ウェイクを追ってブライトフォールズを訪れたFBI捜査官。到着するなり現地の保安官であるサラや保安官代理たちに高圧的な態度をとり、自らの捜査に協力させようとする。しかし、日中からアルコールの匂いをただよわせ、アランを調べている理由も明かさない男を、誰も信用するはずがなかった。それでも、ナイチンゲールはアランを捕まえ、あるいは殺そうとしている。そこには何らかの確信があった。

Profile

Name	Robert Nightingale
Age	43 (born in 1965)
Gender	Male
Job	FBI Agent?

◀性格は保安官のサラとは真逆。FBIという職業を権力として利用し、発砲もいとわない。

もう逃げられんぞ！メインから離れろ すぐにだ

▶なぜ、アランを追っているのか。その詳細まではゲーム中ではいっさい語られることはない。

相棒を失った1年前の事件

ナイチンゲールのような横暴な人間がFBI捜査官になれるのかといえば、答えはノーだ。しかし彼は確かにFBI捜査官だった。そう、1年前までは。

約1年前、ナイチンゲールのパートナーであるフィン捜査官はある事件を追っていた。その調査が進むうち、フィンの周囲で異変が見受けられるようになるも、ナイチンゲールは一時的なものだと気にとめなかった。だが、その考えは間違いだった。フィンが何者かに殺されたのだ。ナイチンゲールは異変に気づいていながらパートナーを助けてやれなかった自分を責め、やがて酒に逃げた。FBI当局もナイチンゲールの心理を察することはできたし、彼の捜査官としての能力も評価していたが、アルコール中毒の捜査官は解雇するほかなかったのだ。

ナイチンゲールはFBIを退職したあと、独自にフィンを殺した相手を探しはじめる。そして見つけた手がかりは、作家アラン・ウェイクの関与を示す何かだった。アランがブライトフォールズに向かったことを突き止めたナイチンゲールは、憎き相手に復讐するため自らもブライトフォールズに向かう。

「ああ、大先生。お前のせいさ。ツケは払ってもらうぜ。」

ブライトフォールズでの調査

ナイチンゲールはすべてを捨ててでも、アランを捕まえるつもりだった。それゆえに退職したはずのFBIのジャケットを身につけ、偽の権力で現地の保安官たちを手駒として利用したのだ。しかし、いつFBI当局に連絡されるかもわからない。その焦りが、酒を飲み、民間人の前で発砲するという愚行につながったのだろう。

信頼を失い、調査の限界を感じるナイチンゲール。ところが、運よく酔いつぶれたアランを発見し、証拠である“原稿”を手に入れた。これで、アランがフィンを殺したことを証明できる。そう思った矢先、彼は舞台からの退場を余儀なくされたのだ。

やあ ついに捕まえたぞ 作家先生
証拠はここにある 連邦捜査官の暗殺計画もな

▲ナイチンゲールの行動も、アランの原稿に記述されていた。原稿を手に入れることも、闇に襲われることも。

Consider

考察 彼をブライトフォールズに導いたものとは

ナイチンゲールは、フィンの殺害にアランが関与していると考えてブライトフォールズを訪れた。そのように考えた理由はなんだったのだろう。まず考えられるのは右の❶だが、アルコール中毒のナイチンゲールが被害妄想で勘違いした可能性もある。❷もありえる理由だが、この場合ナイチンゲールは酒に溺れることなくアラン捜索に乗り出すだろう。❸は1年前から闇の存在が活動していたことになるが、アランの悪夢に登場したように少しずつ干渉していたのかもしれない。

>> ナイチンゲールを導いたと思われるもの

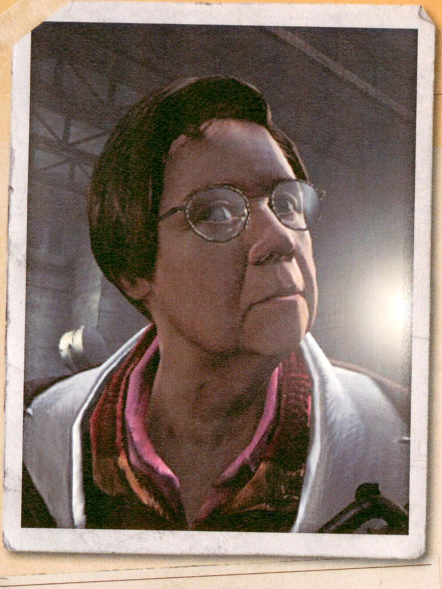
❶ アランの過去の作品
フィンの死の状況とそっくりな描写がアランの作品にあり、それを見たナイチンゲールはアランが事件に関わっているのではと考えた。小説が現実になったせいなのか、ただの思い違いかもしれないが。

❷ フィンの遺言
フィンが自分の死にアランが関わっていることを示唆するようなメッセージを残していた。

❸ 闇の存在
闇の存在がフィンを殺害してナイチンゲールに干渉しており、アランを捕らえるために操っている。

Cynthia Weaver

シンシア・ウィーバー

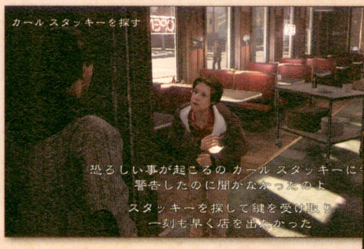


Profile

Name	Cynthia Weaver
Age	64 (born in 1944)
Gender	Female
Job	Newspaper reporter (in the past)

明かりを絶やさぬランプおばさん

常にランプを抱えて町中を歩き回り、切れそうな電球を見つけると交換を促すことから“ランプおばさん”と呼ばれている女性。電球の交換が遅れても暴れたりするわけではないため、町の住民からは変わった人ではあるが悪い人ではないと思われている。もちろん、彼女は何の理由もなく奇行をとったわけではない。彼女にとっては30年以上前から、光を絶やさず闇を恐れることがルールであり、それを誰もが守るべきルールだと思っているのだ。

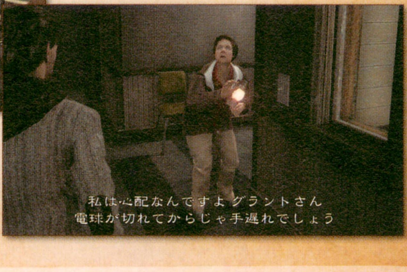


カール スタッキーを探す

恐ろしい事が起こるの カール スタッキーに
警告したのに聞かなかったのよ

スタッキーを探して鍵を受け取り
一刻も早く店を出たかった

◀昼間でも屋内でもランプは手放さない。そして、暗闇に入ろうとする人に厳しく警告する。



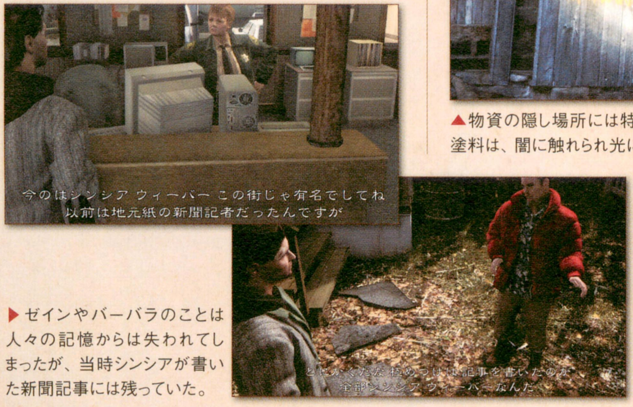
私は心配なんですよ グラントさん
電球が切れてからじゃ手遅れでしょう

▶あらゆる場所で電球の交換を指示。まるで町中の電球の交換時期を把握しているかのようだ。

新聞記者時代

若い頃のシンシアは、ブライトフォールズレコードという地元新聞のレポーターだった。そんな彼女が妙な記事を書いたり、奇行を始めたのは、懇意にしていた詩人トーマス・ゼインと、バーバラ・ジャガーがいなくなったあとだ。もっとも、ゼインの原稿によって住人の記憶からゼインのことは消え去っていた（P.065）ため、シンシアのことはおかしな創作記事を書く記者だと思うだけだった。

おそらく、シンシアはゼインと闇の存在の戦いに関わり、その際に闇に触れられたのだろう。シンシア自身が言うように、ゼインの光によって闇から救われたが、触れられた痕跡が後遺症として残り、人とは感覚がズレてしまったのかもしれない。



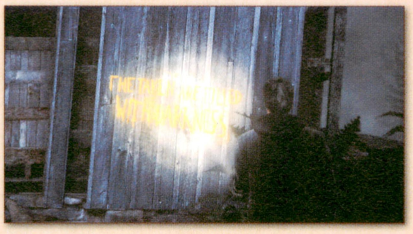
今のはシンシア ウィーバー この街じゃ有名でしてね
以前は地元紙の新聞記者だったんですが

とにかくだな 極めつけは記事を書いたのが
全部シンシア ウィーバーなんだ

▶ゼインやバーバラのことは人々の記憶からは失われてしまったが、当時シンシアが書いた新聞記事には残っていた。

闇と戦うための準備

ゼインはシンシアを闇から救ったあと、1つの任務を与えた。それは、いつか訪れる光と闇の戦いに備え、闇と戦うための物資を各地に隠すことと、ゼインから預かった“保険”を照らされた部屋に保管すること。当初、彼女は好意をもっていたゼインに指名されたことを喜んでいたが、その任務が30年以上も続くとは夢にも思わなかった。だからこそ、アランが“保険”を探しにやってきたとき、ようやく解放されると喜ばずにはいられなかったのだ。

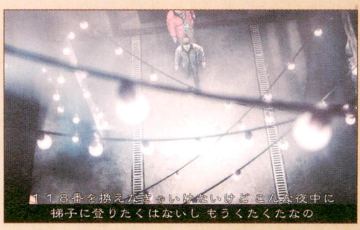


▲物資の隠し場所には特殊な塗料で印をつけた。この塗料は、闇に触れられ光に救われたものだけに見える。

Consider

考察 役目を終えた彼女の行く末は

ゼインから預かっていた“保険”をアランに渡したシンシアは「私の役目は終わるのよ」と言っている。つまり、これ以上は町中の電球を交換させたり、物資を隠して回ったりする必要はないということだ。エンディングのディアフェストにシンシアの姿はないが、まだバリーやサラとともに照らされた部屋にいるのだろう。その後は幸せな余生を送るのだと信じたい。



１１８番を換えなきゃいけないけど こんな夜中に
梯子に登りたくはないし もうくたくたなの

▲シンシアは疲れ切っていた。60歳近い彼女にとって物資の用意や電球の保守は激務だったのだろう。

「油断は禁物なの。
暗闇は眠らないんだから。」

Barbara Jagger

バーバラ・ジャガー

Profile

Name	Barbara Jagger
Age	68 ? (born in 1940 ?)
Gender	Female
Job	Unknown

悲劇の女性になりすます闇の存在

新聞記者だったシンシア・ウィーバーが書いた過去の記事では、1970年にコールドロンレイクで溺死したと伝えられている。つまり、アランの前に姿を現した喪服の老婆の正体は、バーバラの仮面をかぶった闇の存在なのだ。コールドロンレイクの湖底で眠る闇の存在は、湖がもつ"創作を現実にする力"を利用して自分の力を強めようと考えた。その目的のために、かつての詩人トーマス・ゼイン、そして作家アラン・ウェイクは格好の獲物だった。

鍵は預かっているわ 湖への行き方も

◀闇の存在は光に弱い。明かりのない暗がりや、夜の闇の中でしか活動できないのだ。

ドルフについて行く
ああ ジャガーはここらの伝説でね
暗闇に潜む「引っかき女」だ 子供だましですよ

▶地元の住民にとって、バーバラ・ジャガーは子供を戒める怪談の一種だと記憶されている。

「原稿を書きなさい。
私が教えてあげる。」

トーマス・ゼインへの干渉

バーバラの恋人だったトーマス・ゼインは、湖がもつ"創作を現実にする力"を利用して、溺死したバーバラを生き返らせようと試みた。それに呼応するように、闇の存在はバーバラになりすましてゼインのもとに現れたのだ。そして、バーバラの姿と声でゼインを惑わし、自らの力を増幅する物語を書かせた。ところが、あとは結末を書かせて物語の制約から解放されるだけ……というところで、ゼインに正体を気づかれ、湖底に封印されてしまったのだ。

◀闇の存在はゼインのときと似た干渉を、アランにも行う。アリスを助けるためと惑わして物語を書かせた。

▶たとえ闇の存在でも、物語の制約からは逃れられない。結末を書かせなければ、自由にはなれないのだ。

生前のバーバラ

ミス・ディアフェストに輝くほどの美貌と、人々の心を暖かくする優しさの持ち主。それが生前のバーバラ・ジャガーだった。詩人のトーマス・ゼインと恋仲になり、コールドロンレイクのキャビンで幸せを謳歌していたが、ある日突然、湖で溺れて命を落としてしまう。当時の保安官は事件性はないと判断したが、バーバラは泳ぎが得意で、誤って湖に落下したとしても溺れるとは思えない。何者か、たとえば闇の存在によって湖に引き込まれた可能性は高いだろう。

◀闇の存在はアリスを湖に引き込んだ。バーバラのときも、同じようにして命を奪ったとしても不思議ではない。

Consider

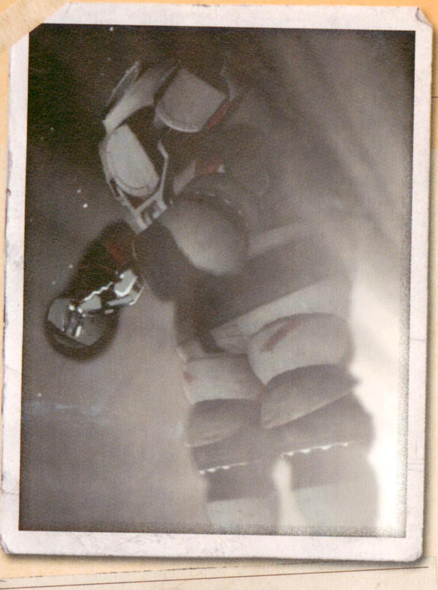
考察 湖底のキャビンが現実にあった理由

闇の存在はオーディア ダイナーでアランに鍵を渡し、コールドロンレイクに浮かぶ島のバードレッグ キャビンに招待した。しかし、サラがアランに言ったように、本物のキャビンは湖底火山の噴火によって、とっくに沈んでいるはずだ。なぜ、アランとアリスは沈んだはずのキャビンに入れたのだろうか。

考えられるのは、アランとアリスがすでに闇に触れられていて幻覚を見せられていた、という理由だ。闇の存在がいつアリスに触れたか、そして2人同時かつ大規模な幻覚を見せるような離れ技ができるのかは不明だが……。

俺を逃がした代償に
ゼインは闇のさらなる深淵へと沈められた

◀キャビンは黒い煙のように消えた。闇が作り出していた可能性もあるが、それだと日の光で消えそうだ。



Thomas Zane

トーマス・ゼイン

Profile

Name	Thomas Zane
Age	Unknown
Gender	Male
Job	Poet

闇を起こし、闇を封じた伝説の詩人

ブライトフォールズの過去の新聞記事では著名な詩人と紹介されているが、その著作は1つもない謎の人物。かつて彼は、亡くなった恋人のバーバラ・ジャガーを、湖がもつ“創作を現実にする力”で生き返らせようとして、闇の存在を起こしてしまう。ふたたび湖の力を用いて闇の存在を一時的に封印したが、その封印は不完全だった。闇の存在はいずれ復活する。ゼインはそのときに備えて、あらゆる準備をしていたのだ。

大切なことを伝えよう

◀アランの前に強い光を背負ったり、潜水服姿で現れ、さまざまな手助けをしてくれる。

最上階へ向かう
トーマス ゼイン？本気？伝説じゃなかったの？

▶人々の記憶から詩人トーマス・ゼインは消えたが、伝説の存在として語り継がれているようだ。

バーバラとの生活

ゼインにとって、恋人のバーバラはミューズ（音楽や詩作を司る女神）だった。バーバラが側にいてくれるだけでアイデアが湧き出て、多くのすばらしい詩を生み出すことができた。

しかし別れは突然に、バーバラが湖で溺れ死ぬという形で訪れる。もはや彼女なしでは生きられなくなっていたゼインは、湖がもつ“創作を現実にする力”を使ってバーバラを生き返らせようとする。だが、その試みは失敗し、逆にバーバラの姿をした闇の存在につけこまれることになってしまった。

トムトム！やめて！あぁーっ
闇が満ちてる… 切り取って
闇の底へ送り返してやる

▲闇の底で聞こえてくるゼインとバーバラのものと思われる会話。その声はアランとアリスの声に似ている。

存在と全著作を消し去る物語

バーバラになりすました闇の存在は、自分の原稿のせいで生まれたとゼインは考えた。そして、闇の存在を消すために、原因となった自分自身と自分の著作を消し去る物語を書いたのだ。結果的に人々の記憶からトーマス・ゼインという詩人は忘れ去られ、著作も消失した。

その後、物理的な手段では闇の存在を倒せないことに気づいたゼインは、ダイビングスーツを着こんで闇の存在を抱えたまま湖底に沈む。しかし、そうまでしても闇の存在を完全に封じることはできなかったのだ。

▲ゼインは例外として靴箱にしまったものは残ると書いた。闇の存在が復活したときの“保険”を残すためだ。

「今だ。原稿に書かれた通り
この光で君を解放しよう。」

WORKS トーマス・ゼインの代表作

>> トーマス・ゼインの作品タイトル

- Kept from Sleep
- In Her Dreams to Prevail
- The Labyrinth of Me
- The Temple of Shadow and Mist

ゼインの著作に書かれた内容は、テレビのなかで語られる。それによれば、「魔法の湖で奇跡を呼び起こすクリエイターやミューズたち、神々や夢や悪魔の王国、人間になりすます魔物たち」が歌われていたようだ。

Consider 考察 ゼインが誤ったこととは

アランは闇の底のキャビンで原稿の結末を書く際、「光と闇、原因と結果、罪と償い。すべてに均衡があり、それを損ねれば代償が伴う。ゼインはそこで道を誤ったのだ」と発言している。この言葉から、ゼインはなんらかの均衡を崩してしまい、代償を発生させてしまったのだと推測できる。おそらく崩した均衡というのは、“自分の存在や著作を消し去るが保険は残す”という都合のいい物語のことではないだろうか。そして、ダイビングスーツを着たままだったり、自由に行動できなくなったことが、彼の代償だったのかもしれない。

Emil Hartman

エミル・ハートマン

Profile

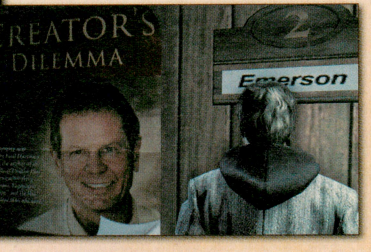
Name	Emil Hartman
Age	55 (born in 1953)
Gender	Male
Job	Psychiatrist

創作家に救いの手を差しのべる精神科医

ブライトフォールズで、コールドロンレイク ロッジというクリニックを運営している精神科医。創作家が抱えるスランプなどの精神的問題を専門としており、悩んでいる創作家をロッジに招いて治療をほどこしている。ベストセラー作家アラン・ウェイクの妻アリスから、アランのスランプを相談されたときも、快く治療を引き受けた。しかし、ハートマンの本当の目的は、創作家の治療などではない。自らが抱える、ある欲望を満たすことなのだ。

ええ 何度かあなたの件で
ご相談をいただいておりましたね

◀高慢な態度はとらないが、そのわざとらしい笑顔は何かを隠しているように感じてしまう。

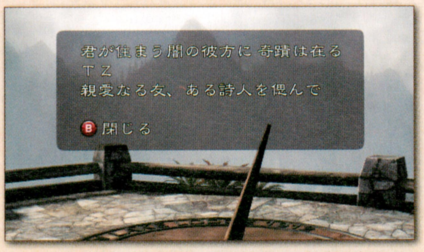


▶ハートマンの書いた『創作家のジレンマ』は話題となり、悩める創作家たちは彼の救いを求める。

ハートマンの真の目的

ハートマンは若い頃、詩人トーマス・ゼインのアシスタントをしていた。どうやってゼインと接触し、いつ辞めたのかは不明だが、その体験を通してハートマンは他人の才能をプロデュースする楽しみと、コールドロンレイクがもつ“創作を現実にする力”について知った。精神科医をめざしたのも、創作家を自分の患者として“プロデュース”することで“湖の力の研究”を行うためだ。そうでなければ、片田舎の湖畔で開業し、創作家を集める理由もないだろう。

ハートマンは闇に関する知識も豊富だ。バーバラが闇の存在であること、闇が光に弱いこと、そしてアランが湖底のキャビンで原稿を書かされたこともわかっていた。そして湖の力を研究するために、アランとアランがキャビンで書いた原稿を手に入れようと考える。そこで、部下であるモットに命令し、アランを脅迫して原稿を奪い取ろうとしたのだ。



君が住まう闇の彼方に 奇蹟は在る
TZ
親愛なる友、ある詩人を偲んで

▲ハートマンはゼインのことを忘れていない希有な存在だ。コールドロンレイクの水を飲んで思い出したのだろうか？

ロッジでの治療

ハートマンの著書『創作家のジレンマ』には、彼が考案した独自の治療法である“エンゲージメントセラピー”と“フロー”について書いてある。しかし、詳細までは触れておらず、実際にロッジでどのような治療が行われているかは定かではない。

ロッジで保護したアランに対してハートマンが行ったのは、神経に作用するような薬剤の投与と、とにかく何か書いてみろという強制だ。これが治療法の現実だとすれば、かなり乱暴なものだといえるだろう。結局のところ、ハートマンにとって創作家の治療は体面に過ぎず、ただ自分の言うとおりに創作活動をさせて、あわよくば湖の力の実験もしようというだけなのかもしれない。

Consider

考察 闇に襲われたハートマンの運命は

エピソード4にてハートマンは闇の存在に襲われ、それ以降はいっさい登場しなくなる。彼は闇に支配されてしまったのだろうか。

ハートマンと闇の存在は、ともに優れた創作家を必要としている。ハートマンは湖の力を研究するため、闇の存在は自らの力を強める物語を書かせるためだ。つまり、闇の存在にとってハートマンは放っておいても創作家を集めてくれる、利用価値のある人間といえる。そう考えると、闇の存在がハートマンを支配することはないだろう。手を出すにしても、アランやローズと同じように触れるにとどめ、必要なときに命令できる状態にしたと思われる。

うわああっ！

◀闇の存在が光に弱いことを知っているハートマンなら、何か防御策を携帯していた可能性も捨てきれない。

「ウェイク、聞いてくれ。我々が手を組めば最高の芸術を生み出せる。」

Mott

モット

Profile	
Name	Mott
Age	40 (born in 1968)
Gender	Male
Job	Unknown

アランに原稿を要求する誘拐犯

記憶が混濁しているアランに対して、“アリスをさらった。返してほしければ書いた原稿をよこせ”と脅迫電話をかけてくる誘拐犯。地元の住民からもトラブルメーカーとして知られる男だが、じつはエミル・ハートマンの部下である。ハートマンから指示されたモットはアランを脅迫し、湖の力で現実になるであろう原稿を奪おうとしていた。彼の行動理念は恩人であるハートマンの役に立つこと。そのためなら、どんな仕事でもやるつもりなのだ。

せいぜい今のうちに楽しんどくんだな

◀アランとの出会いは、最初のフェリーの上。ハートマンの指示でアランの動向を偵察していた。

▶原稿どおりの出来事にも、闇に支配された者にも驚いていない。彼は聞いて知っていたのだ。

ハートマンへの心酔

ハートマンがブライトフォールズで開業する以前、モットは精神的な病に悩むハートマンの患者だった。モットは治療を受けていくうちにハートマンを強く信奉するようになり、ハートマンのもとで働くまでになったようだ。

仕事の内容はいわゆる“汚れ仕事”で、命令に従ってハートマンが手を下せないようなことを代行している。フェリー上でアランの行動を監視していたのも、その1つだった。モットの報告からアラン夫妻がコールドロンレイクのそばで消息を絶ったこと、警察無線の傍受からアランが保安官に保護されたことを知ったハートマンは、アランが湖底のキャビンで原稿を書かされたと踏んだ。そうして、モットに下された次の命令が、アリス誘拐という虚言でアランを脅迫して原稿を奪うことだったのだ。

ただ、特別賢くもないモットに、その命令は難しすぎた。モットは期待に応えられぬまま、闇に飲まれることとなる。

「そう来ると思ってたぜ。原稿通りだ。すげえ作家だよ。」

▲脅迫電話から聞こえたアリスの声は、アリスがハートマンに相談の電話をかけたときの声を編集し、つなぎ合わせたものだ。

Consider

考察 なぜモットは炭鉱に来なかったのか

エピソード3にて、モットはアランに対して炭鉱社に来るよう指定しておきながら約束の時間に現れず、待ち合わせ場所をミラー峠の展望台に変更した。その理由は明かされないが、予想できる理由はハートマンの指示だ。コールドロンレイク ロッジのハートマンのオフィスには「ハートマン、ウェイクを追跡する」という原稿があった。この原稿の内容は、湖に落下したアランをハートマンが引き上げてロッジに迎えるというもの。これを見たハートマンは、アランを湖畔の展望台に呼び出すようにモットに指示したのだろう。

◀原稿どおりアランは湖に落下した。モットがどうなるかは、ハートマンにとって重要ではなかったのだ。

闇に対する知識

モットは闇に支配された者を見ても驚くことなく、光を当てて倒す方法も知っていた。これはもちろん、ハートマンから聞いて知っていたからだ。アランの行動を「原稿通りだ」と指摘したことから、アランの原稿が現実になるということも聞いていたはずだ。また、エピソード3の最後、モットは闇の存在と思われる相手を「奥さん」と呼んでいる。これは単に見た目からつけた呼称とも考えられるが、少なくとも喪服姿の女性が闇の存在であることは知っていたのだろう。

すいません！奥さん 知らなかったんです
きっとボスだって… ホントに知らなかったんです！

◀闇の存在の目的を知らないと言いはるモット。だが、闇との戦い方を知っていて、それを聞いていないとは思えない。

Profile

Name	Birch
Age	42 (born in 1966)
Gender	Male
Job	Nurse

Birch

バーチ

ロッジで働く巨漢の看護師

コールドロンレイク ロッジで患者の面倒を見ている看護師の1人。屈強な体をもち、意に従わない患者やハートマンに不利益をもたらす客人に対しては、力づくでの解決も辞さない。看護師とはいっても、治療の知識は最低限のものしか持ち合わせておらず、どちらかといえばロッジのガードマン、ハートマンのボディガードとして雇われているのだ。

ああ また物騒なお供が一緒のようだからな
これでも聞きわけはいいんだ

◀ただの看護師とは思えない貫禄をもつバーチ。短気なアランも、手を出そうとは思わなかったようだ。

闇に支配された看護師

嵐が訪れ、停電したロッジを闇の存在が襲ったとき、バーチは暴徒と化したアンダーソン兄弟に追い詰められてスタッフルームに隠れていた。しかし、スタッフルームは危険な暗闇の中。アンダーソン兄弟に襲われる前に、バーチは闇に支配されてアラン追跡の道具として利用されることになる。

闇に支配されたバーチはロッジの庭に先回りして、迷路を抜けてきたアランに襲いかかる。そんなバーチが叫んでいたのは、ふだん患者に言いつけているルール。ロッジでどんな治療が行われていたかを計り知れる内容だ。

午後の3錠で 朝までぐっすりだ

◀闇の鳥の群れとともに現れるバーチ。動きは緩慢だが、闇の鳥との波状攻撃でアランを苦しめる。

>> 闇に支配されたバーチのセリフ

- ●みんなで仲良く見るなら、テレビをつけてやる。文句をいう奴がいたら、消しちまうからな。ケンカはダメだぞ。
- ●朝の2錠で、おだやかな1日を過ごせるんだぞ。
- ●午後の3錠で、朝までぐっすりだ。
- ●ハートマン先生の言いつけを守れば、すべて安心。お仕置きもなしだ。
- ●ケンカをやめろ。みんな友だちだぞ、これも治療の一環だ。

Profile

Name	Sinclair
Age	32 (born in 1976)
Gender	Female
Job	Nurse

Sinclair

シンクレア

ハートマンに忠実な女性看護師

コールドロンレイクロッジで働く看護師。患者に対する優しさは外面だけで、内心はバカな患者の相手をしてやっていると思っている。というのも、彼女はハートマンがやろうとしていることを知ってなお、好んで協力しているのだ。そんな邪な考えに天罰が下ったかのように、トール・アンダーソンのハンマーで頭を強打され、重傷を負ってしまう。

ハートマンのオフィスへ向かう

◀殴られて気絶したあとの消息は不明。ロッジが闇に覆われたことからみても、闇の餌食になったのだろう。

no image

Profile

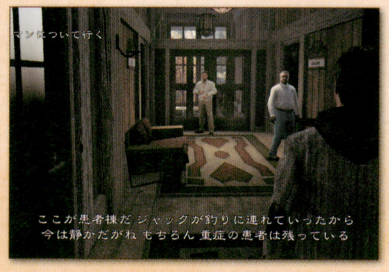
Name	Jack
Age	Unknown
Gender	Male
Job	Unknown

Jack

ジャック

アランを引き上げた謎の人物

コールドロンレイク ロッジで働いているハートマンの部下。看護師ではなくモットと似た立場の人間で、ハートマンの指示に従って行動している。ハートマンを乗せたボートを操縦して、湖に落下したアランを回収しにいくという怪しい仕事もするが、ふだんはロッジの患者を釣りに連れていくなどロッジの職員らしい仕事もしているようだ。



マンについて行く

ここが患者棟だ ジャックが釣りに連れていったから
今は静かだがね もちろん 重症の患者は残っている

◀ジャックの名は原稿やハートマンとの会話に登場するだけだが、モットやバーチとは別人であることは確か。

Profile

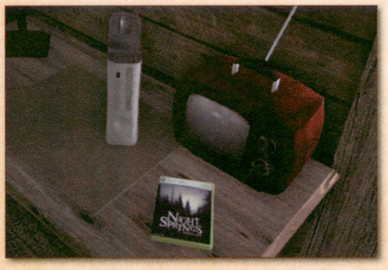
Name	Emerson
Age	31 (born in 1977)
Gender	Male
Job	Game Designer

Emerson

エマーソン

想像力豊かなゲームデザイナー

コールドレイク ロッジでハートマンの治療を受けているゲームデザイナー。ハートマンいわく、これでもよくなった方らしいのだが、ひたすら意味不明なことをわめきつづけている。内容は自分が作っていたゲームの話や、以前は悪夢に悩まされていたこと、今では自分自身が悪夢に変身することなど。少なくとも想像力だけは豊かだといえそうだ。



◀エマーソンの部屋には、『ナイトスプリングス』のテレビゲームが置いてある。彼が開発したのだろうか？

Profile

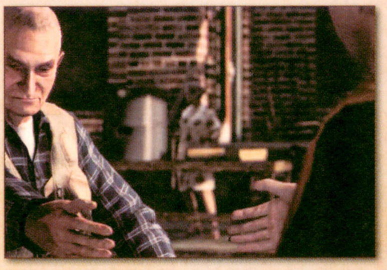
Name	Wendy Desole
Age	Unknown
Gender	Female
Job	Dancer (in the past)

Wendy Desole

ウェンディ・デソール

おとぎの国に迷い込んだ女性

椅子にこしかけ、1日のほとんどを気ままに歌って過ごすハートマンの患者の1人。入院前は陽気なダンサーだったようだが、現在では病がかなり進行しており、会話することもままならない。ハートマンからも二度とこちら側にはもどってこられないだろうと判断されている。こうなってしまったのは、ハートマンの治療が原因なのかもしれないが……。



◀ディアフェスト前日のシーンで確認できるウェンディらしき姿。無事にロッジから逃げ出せたのだろうか。

Profile

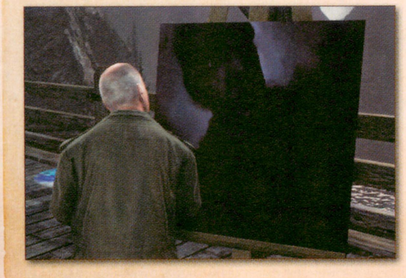
Name	Rudolf Lane
Age	55 (born in 1953)
Gender	Male
Job	Painter

Rudolf Lane

ルドルフ・レーン

回復の兆しを見せる画家

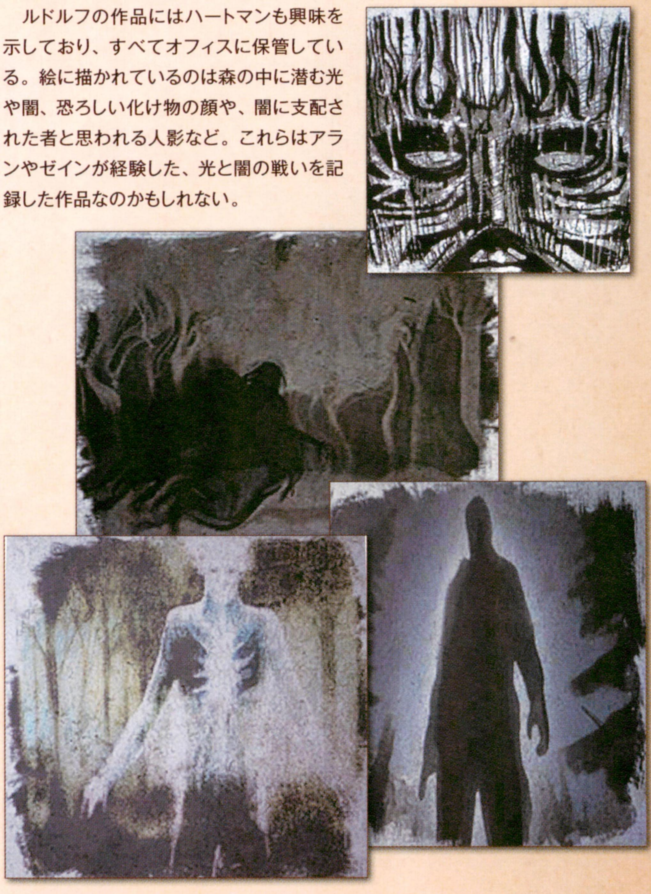
アランが出会うロッジの患者のなかで唯一、回復の兆しが見られている画家。ハートマンが録音している治療記録によれば、彼はまったく絵が描けない状態にあったが、アランがキャビンで原稿を書きはじめた頃から、その影響を受けたかのように絵を描きはじめたらしい。しかし、彼が描いたのは創作というより、イラストか記録というレベルのようだ。

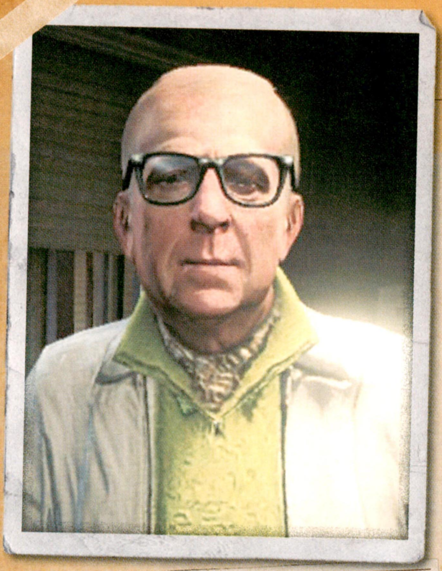


◀アランが訪れたときに描いている絵は、モットの顔のようだ。闇に襲われるモットを記録したものに見える。

保管されたルドルフの作品

ルドルフの作品にはハートマンも興味を示しており、すべてオフィスに保管している。絵に描かれているのは森の中に潜む光や闇、恐ろしい化け物の顔や、闇に支配された者と思われる人影など。これらはアランやゼインが経験した、光と闇の戦いを記録した作品なのかもしれない。





Pat Maine

パット・メイン

Profile

Name	Pat Maine
Age	68 (born in 1940)
Gender	Male
Job	Disk Jockey

町に笑顔をもたらすラジオの人気DJ

ブライトフォールズのローカルラジオ局、KBF-FMのディスクジョッキー兼パーソナリティを務める老人。深夜番組の「THE NIGHT OWL」から朝の「EARLY BIRD」まで長時間の放送を担当しており、町の住民で彼を知らないものはいないというほど。ふだんは温厚で言葉遣いも丁寧な好人物だが、アランを追ってラジオ局に現れたナイチンゲール捜査官が発砲した際は、さすがに憤りを感じたらしくサラ保安官を問い詰めていた。

素敵な奥さんですな いや失礼
パット メインです 初めまして

◀アランとの出会いはフェリーの上。メインは隣町からブライトフォールズに帰ってくる途中だった。

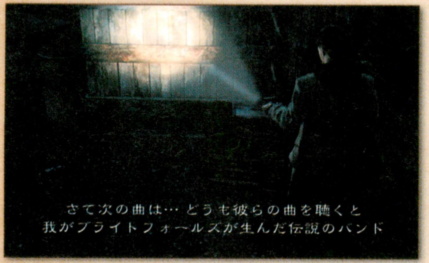
を入れる
それはよかった おやおや 秘密がバレちゃいましたね
パット メインがお送りしています KBF-FM

▶アランと話す場面はほとんどないが、ラジオから流れる声は幾度となく聞くことになるだろう。

町の闇を知る男

バリーがサラに頼まれて「ナイト スプリングス」という伝言をした相手には、パット・メインの名前も含まれていた。おそらく、メインはサラの父であるフランクとも知り合いだろう。また、メインはラジオ局での騒動のあと、ナイチンゲール捜査官の聞き込み調査に答えており、“重要なことをお教えしたいが、今はまだ話す気になれない。あなたを信用できないのでね”と述べたようだ。メインが何を教えようとしていたのかは不明だが、少なくとも彼はブライトフォールズで起きる不思議な現象について知識をもっていると思われる。

さらに掘り下げると、メインは1970年代にちょうど20代後半~30代で、当時のバーバラやシンシア、“闇に触れられた者”を診察した経験のあるネルソンらと同世代だ。そのときに、闇の存在にかかわる事件を目撃していれば、闇の存在や湖のもつ力についても知っている可能性がある。

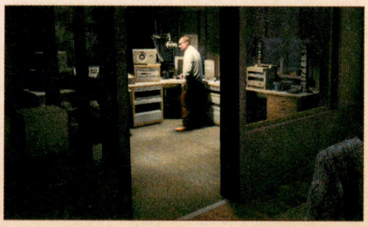

さて次の曲は… どうも彼らの曲を聴くと
我がブライトフォールズが生んだ伝説のバンド

◀アンダーソン兄弟のバンドについて触れるシーンもある。過去に彼らとの関わりもあったかもしれない。

Consider

考察 パット・メインも悪夢を見る？

メインは高齢であるにも関わらず、深夜から朝にかけてのラジオ放送を担当しているうえ、昼にも活動しており、いったいいつ寝ているのかと思えるほど。ただの元気な老人だといってしまえばそれまでだが、ラジオのなかで“私は元来宵っ張り”や“こんな夜は悪夢にうなされたり”といった発言もしており、何か眠りたくない理由があるのではと勘ぐってしまう。もしかすると、アランのように闇に追われる悪夢を見てしまうのかもしれない。



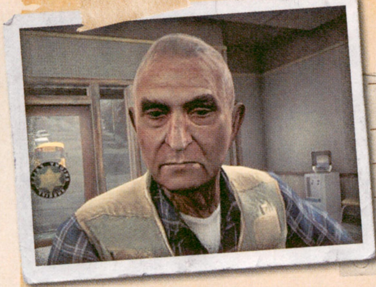
◀深夜に市街地から離れたラジオ局で単身働いているメイン。暗闇に対しては、あまり抵抗がないのだろうか。

メインの情報網

ダイナーの看板娘であるローズや、ネルソン医師など町の有名人のほか、ミルト・ピーボディやウォルト・スナイダーといった住民の悩みを聞いたり、はてはマリガンら保安官代理から近況を聞き出したりと、メインの番組は地元に深く根ざしたものといえるだろう。メインを知らない住民がいないのと同じように、メインもほとんどの住民のことを知っているのではないだろうか。

これだけの人気番組であれば、リスナーからの投稿も多く、ブライトフォールズ中のニュースがメインの耳に入りそうだ。たとえ自分自身が闇の存在と遭遇していなくても、その存在や影響を知ることができるだろう。

「ブライトフォールズは今日も快晴。
こんな日にぴったりの曲をどうぞ。」



Profile

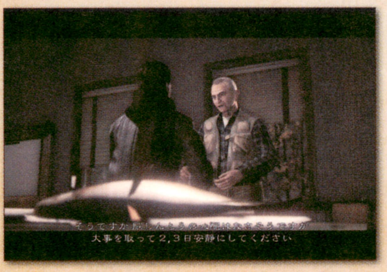
Name	Nelson
Age	65 (born in 1943)
Gender	Male
Job	Doctor

Nelson

ネルソン

信頼厚い町の老医師

ブライトフォールズの町医者で、大半の住民にとって唯一のかかりつけの医者である。子供の頃からネルソンの世話になった住民は多く、信頼は厚い。また、大の釣り好きであり、ディアフェストで開催される釣りコンテストでは常勝している。近頃、釣りコンテストへの参加を見送るという噂が流れており、ライバルたちは胸をなでおろしているようだ。


そうですか 脳しんとうの心配はなさそうですが
大事を取って2,3日安静にしてください

◀アランの額のキズを治療しに保安官事務所に来たときは、釣りの最中に呼び出されたようだ。

30年前の“触れられた”患者

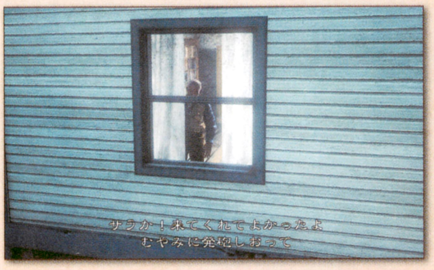
一介の小説家にFBI捜査官が発砲するというトレーラーパークの騒動があったあと、ネルソンは魂を抜かれたようなダイナーのウェイトレス、ローズを診察した。反応が薄く、光を嫌がるローズを見て、ネルソンはいわゆる“触れられた”状態だと診断する。ネルソンがこの状態を見たのは初めてではなく、約30年前にも同じような患者を診察したことがあり、強く記憶に残っていたのだ。

約30年前といえば1970年代。ちょうど詩人トーマス・ゼインが闇の存在と戦った頃のことだ。その頃に闇に触れられた人物といえば、当時ゼインと交流があったシンシアが思い当たる。ネルソンが診察したのがシンシアだという確証はないが、30年前にも闇の影響を受けた人々が多くいたのかもしれない。

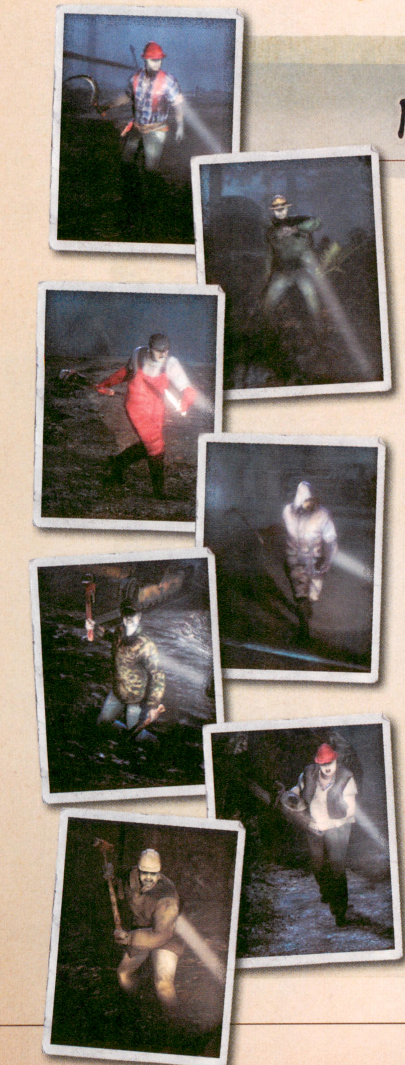
闇の存在に対する認識

闇に支配された者を倒しつつ町を進んでいくアランとサラに対し、「何の騒ぎだ」と怒声をあげるネルソン。このことから、彼はサラから「ナイト スプリングス」の伝言を受ける立場ではないのかもしれない。もし伝言を受けているなら、町に異変が起きていて、サラがその解決にあたっていることを知っているはずだ。

“触れられた”患者を診察したことから、闇の存在については知っていそうだが、それと「ナイト スプリングス」の伝言には関係がないのだろうか。もちろん、サラから伝言を頼まれていたバリーが、伝え損ねただけかもしれないが……。



◀サラとの会話のあと、すぐに電気を消すところをみると、闇を警戒しているという素振りも見られない。



闇に支配された者たち

斧やチェーンソーなどの武器を持ってアランに襲いかかってくる闇に支配された者たち。彼らは支配される前に着ていた服や使っていた道具を身につけ、かつて話していた内容を口走りながら人を襲う。これは、支配された者に意識は残されていないが、死後痙攣のように生前の行動を繰り返す特徴があるためだ。

また、同じ姿の支配された者が繰り返し現れることを考えると、おそらく闇の存在は一度支配した者なら何度でも呼び出せるのだろう。そうでなければ、さすがに行方不明者が多すぎてしまう。

▲闇に支配された者の発言にはノイズが含まれるため、彼らが何と言っているかを正確に聞きとるのは難しい。

>> 闇に支配された者のセリフ例

キャンパー
- 自然は偉大な教師！
- ハイキングはさいこぉ。
- 森は素晴らしいー。

警官
- 黙秘権がちゃんとある。
- 身分証はどうした！
- 逮捕する！

農民
- 農家の朝はとても早い。
- 娘には近づくな！
- 乳搾りは天才！

漁師
- 趣味で釣るか、仕事で釣るか。
- DHAで健康に。
- 生き餌ぇ！

猟師
- ライセンスは持ってるか？
- 食べる肉には困らない。
- 殺したら食う！

木こり
- ぶったぎって倒す。
- 仕事は安全第一でぇ。
- 伐採は危険な仕事だ。

鉱夫
- 深夜手当は5割増し。
- 俺たちゃみんなプロだ。
- 働いたら遊ぶ！

Carl Stucky

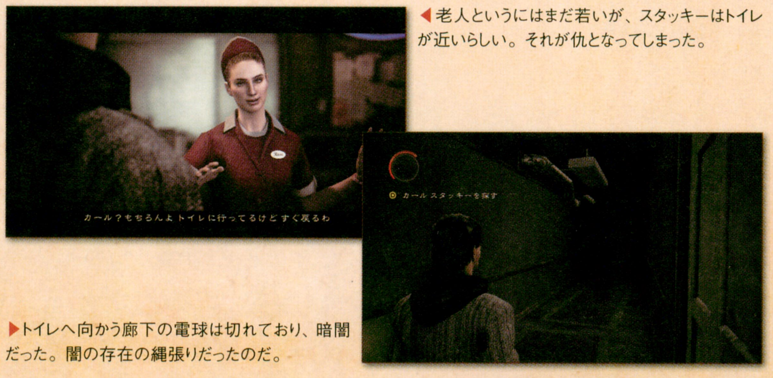
カール・スタッキー

Profile

Name	Carl Stucky
Age	52 (born in 1956)
Gender	Male
Job	Manager

ガソリンスタンドを経営する町の実業家

ブライトフォールズ郊外でガソリンスタンドを営むかたわら、旅行者向けキャビンのレンタルや伐採場の管理まで手広くこなす。生まれも育ちもブライトフォールズという生粋の地元民であり、多くの住民とも面識があったと思われる。作家アラン・ウェイクが町を訪れた日、スタッキーはアラン夫妻に貸し出すキャビンの鍵を渡すため、ダイナーへ向かった。しかし、そこにはアランを捕らえようとする、闇の存在が待ち受けていたのだ。



◀老人というにはまだ若いが、スタッキーはトイレが近いらしい。それが仇となってしまった。

▶トイレへ向かう廊下の電球は切れており、暗闇だった。闇の存在の縄張りだったのだ。

「カール・スタッキーです。どうぞよろしく。ご予約は前金でぇ、明朗会計！」

闇の干渉

アラン夫妻に渡すレンタルキャビンの鍵を持って、オーディア ダイナーを訪れたスタッキー。急にもよおしてトイレを借りようとするが、廊下の電球が切れているらしく、ランプおばさんがしきりに「行くな」と訴えかけてくる。その警告を無視して暗いトイレに入ったとき、スタッキーは闇に襲われて意識を失ったのだろう。

スタッキーがトイレで気を失っている間に、闇の存在はアランをだましてバードレッグ キャビンの鍵を渡してしまった。その後、気づいたスタッキーは慌ててアランを追うが、走り去る車に追いつくことはできなかった。

▲レンタルキャビンの鍵を渡し損ねたスタッキー。このときすでに表情は険しく、体の不調を感じていたようだ。

しだいに迫りくる闇の支配

ダイナーで闇の干渉を受けたスタッキーだったが、その時点では闇の支配は受けていなかったようだ。スタッキーのガソリンスタンドにあったディアフェスト開催日までのカウントダウンが、1週間は進んでいたことから、その間は不調を感じても完全には支配されていなかったと思われる。おそらく、スタッキーが支配された者になったのは、アランが湖底のキャビンを抜け出した頃だろう。

健康増進にてきめんです！

◀闇に支配されたスタッキーは、ふだんの営業トークを繰り返しながら、近づく人間に襲いかかっていた。

>> 闇に支配されたスタッキーのセリフ

- 明朗会計！
- カール・スタッキーです。どうぞ、よろしく。
- プレミアムキャビンを、このブライトフォールズでぇ！
- 当日キャンセルは、返金できません。
- ご滞在中は、ぜひノルディックウォーキングにトライしましょう。今、大流行で健康増進にてきめんです！　きれいな景色を存分に楽しめて、コレステロールまで下がっちゃう！　まさに一石二鳥！
- 食事に行くならスパークリング リバー エステーツへ！
- ポールのホットドッグはここらで一番！　モンスタードッグは最高でぇ、次がジャンボドッグ、その次がフェイマスドッグ！
- サラダはぁいらない 。こういう仕事は、ガッツリ食わなきゃ！
- プラグ交換は素人が思うほど簡単でも安全でもねえ。場合によっちゃ危険だし、コツが要るんだ。
- ボンネットを開けても、エンジンはすぐには冷えねえ。エンジンの中に工具を落っことすなよお。工具を数えるクセをつけろ。エンジンの中に工具を置き忘れてみやがれ、車がぶっ壊れるだけじゃ済まねえぞお。
- 仕事はぜぇったい、プロに任せとけえ！

Rusty

ラスティ

Profile	
Name	Rusty
Age	36 (born in 1972)
Gender	Male
Job	Park Ranger

ローズに想いを寄せる公園警備員

町の南西にあるエルダーウッド国立公園に勤務するパークレンジャー（警備員）。休憩時間になると、公園内に休憩施設があるにもかかわらず、車に乗って町にあるダイナーまでやってくる。その理由は、想いを寄せるウェイトレス、ローズに会うためだ。その日もいつもどおりローズに会いに来たラスティは、旅行で訪れていた作家アラン・ウェイクと出会う。もしかすると、それが彼の運命を決定づけることになったのかもしれない。

ルースタッキーを探す

コーヒーでもどうです？ここのは格別ですよ
ついつい長居しちゃうくらいね

◀毎日訪れる理由をコーヒーが美味いからと言っているが、常連にもローズにも本心はバレている。

▶公園では犬のマックスとともに、観光客への道案内やキャビンの貸し出しを行っている。

ローズへの想い

ラスティがローズを想っていることは、ローズも気づいていたし嫌がってもいなかった。それでも、ラスティは自分からローズに伝えることはなく、前妻との結婚生活の証である指輪を外すこともなかった。それは、ローズから「指輪を外してほしい」と頼まれることを望んでいたのもあるが、何よりローズを幸せにできる自信が十分にはなかったのだ。

いつまでいられるの？あー夢みたい！
本物のアランとしゃべってるなんて！

▲ローズがアランの大ファンであることはラスティも知っていた。アランとの出会いはラスティの自信をさらに奪った。

Consider

考察 アランはなぜ他人を犠牲に？

ラスティたち罪のない町の住民が闇に襲われたのは、アランの書いた原稿に書かれていたせいだろう。アランは闇の存在に操られて書いたとはいえ、自身を主人公として書き入れる際に、彼らが助かるような描写に書きかえることはできなかったのだろうか。

その理由は、アランが述べた次の言葉にあるのだろう。「エピソードはリアルでなければならない。サスペンスを持続させ、犠牲も必要だ。ホラー小説では誰もが死と隣り合わせで、主人公も例外ではない」。つまり、物語を成立させるために消すことのできない犠牲だったのだ。

「原稿に書かれてた…通りの事が…本当に…起きたんです…。」

ビジターセンターの惨劇

公園を訪れる客もいない真夜中、明かりの消えたビジターセンターに入ったラスティは、“巨大な何か”の襲撃を受けた。強い力にはじき飛ばされ、壁に打ちつけられて全身に激痛が走る。それは自分が公園で拾った、奇妙な原稿に書かれていた惨劇そのものだった。そして、原稿に書かれたとおり、作者であるアランが自分のもとに現れたのだ。もはや意識が混濁していたラスティは、アランに事情を確認することもなく闇に支配されてしまった。

釣りをする場合はチケットを購入してください

▲スタッキーと異なり、ラスティは即座に闇に支配された。パークレンジャーらしい警告を発しつつ、アランを襲う。

この惨劇はビジターセンターの建物にも大きな被害を与え、住民たちにも知られることとなった。住民の間では、突然発生した竜巻が建物を壊したとか、建物内に展示されていたマンモスの骨格モデル（出っ歯のチャーリー）が動き出したといった話が、実際の目撃情報をともなって交わされていたようだ。

>> 闇に支配されたラスティのセリフ

- エサを与えないで。
- ペットは必ずリードにつないでください。
- 野生動物とは適切な距離を取り、不用意に近づかないように。
- パークレンジャーの指示に従うこと!
- 釣りをする場合はチケットを購入してください。
- 公園内の物を勝手に持ち帰ることは、法律で禁じられています。
- 例え小石ひとつ、小枝一本でも。

Profile

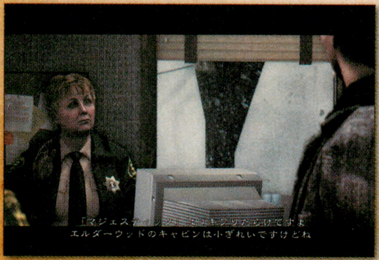
Name	Grant
Age	45 (born in 1963)
Gender	Female
Job	Deputy

Grant

グラント

保安官事務所の受付を勤める

保安官事務所を訪れる住民や犯罪者たちを、柔和な笑顔で迎える女性。保安官代理ではあるが、もっぱら受付や事務所内の管理をしており、パトロールなどにかり出されることは少ない。職務柄、事務所をよく訪れるネルソン医師やシンシア、コールドロンレイク ロッジからの脱走患者であるアンダーソン兄弟などとは古くからの顔見知りだ。


「マジェスティック」はゴキブリだらけですよ
エルダーウッドのキャビンは小ぎれいですけどね

◀町の施設にも詳しく、アランに不衛生なモーテルではなく国立公園のキャビンに泊まるよう勧める。

no image

Profile

Name	Mulligan
Age	45 (born in 1963)
Gender	Male
Job	Deputy

Mulligan

マリガン

不思議な町に慣れたベテラン保安官代理

ブライトフォールズでは最年長の保安官代理。生真面目な性格ではあるが、昔から不可思議な事件に遭遇しすぎたせいか、自分にはどうしようもない問題があることも理解している。それゆえに、仕事に対して必要以上に熱意をもつこともないようだ。一方、まだ若いソーントンの仕事ぶりには不安を覚えており、自分がついていなければダメだと考えている。

こちらマリガン ソーントンとスタンドに来てるが
スタッキーはいないな オーバー

◀もっぱらソーントンとともに事件のあった場所を捜査しており、ソーントンの教育係も兼ねているようだ。

no image

Profile

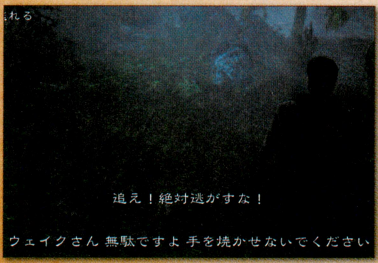
Name	Thornton
Age	31 (born in 1977)
Gender	Male
Job	Deputy

Thornton

ソーントン

マリガンと対照的なノリの軽さ

マリガンとともに町のパトロールや行方不明者の捜索などを行っている保安官代理。冷静なマリガンとは対照的で、事件をどこか楽しんでいるような軽いノリを見せる。情報の秘匿に対する意識が低く、メインのラジオ番組に出演した際は、うっかり捜査中の案件を話してしまいそうになり、一緒に出演していたマリガンに注意されていた。



◀ナイチンゲールの追跡から逃げようとするアランに、軽いノリの声で警告したのもソーントンだ。

no image

Profile

Name	Janes
Age	36 (born in 1972)
Gender	Male
Job	Deputy

Janes

ジェーンズ

連絡係はおまかせあれ

ブライトフォールズ保安官事務所の無線連絡係を務める黒人の男性。住民からの通報を受けるほか、事務所内と捜査やパトロールに出ている警官たちの橋渡しを役目としている。不可思議な事件はあれど、件数の少ない平和なブライトフォールズでは、暇な時間の方が多かったが、アランが訪れた頃から行方不明者の通報と捜索で忙しいようだ。

ふわあ… ブライトフォールズ保安官事務所…

◀よほど気が抜けていたのか、夜遅かったのか、アランが初めて電話をかけたときは眠そうに答えた。

Profile	
Name	Paul Randolph
Age	41 (born in 1967)
Gender	Male
Job	Caretaker

Paul Randolph

ポール・ランドルフ

住民を案ずるトレーラーパークの管理人

ブライトフォールズの町から川を隔てた南にあるスパークリング リバー エステーツ トレーラーパークの管理人。よそ者に対する警戒心が強く、初めて会った人間には無愛想な印象を与えるが、根は助け合いの精神をもった優しい人物。彼がトレーラーパーク内で営業している「ポールのホットドッグ屋」は人気で、わざわざ町から足を運ぶ住民もいるとか。

◀何らかの怪我が原因なのか、足をひきずるように歩いているランドルフ。その理由は明かされない。

ローズを助けるための通報

エピソード2でトレーラーパークにかけつける、FBIのナイチンゲール捜査官と警官たち。彼らがやってきたのは、ランドルフの通報がきっかけだった。通報の理由は、よそ者であるアランとバリーが、ローズの家に入ったきり何時間経っても出てこなかったため。ランドルフにとって、家賃の滞納もなく元気に挨拶するローズは信頼に足る住人だった。彼女がいかがわしい仕事をしているとは思えず、アランとバリーが何かしたのではと考えて通報に踏み切ったのだ。

あんた 何をやらかした？

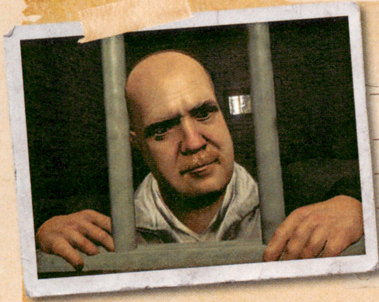
◀多数のパトカーとFBIの登場に、通報した本人も驚く。彼はアランが凶悪犯罪者なのではと思っただろう。

Consider

考察 バーバラ・ジャガーは伝説の人？

アランとバリーの会話を聞いていたランドルフは、バーバラ・ジャガーの話を聞いて「ジャガーはここらの伝説でね。暗闇に潜む“引っかき女”だ。子供だましですよ」と伝説扱いしている。バーバラが溺死した1970年当時、ランドルフは3歳だったため本人を知らないのも無理はないが、なぜ伝説なのだろうか。

理由として考えられるのは、バーバラの姿をした闇の存在の目撃談が怪談として広まったか、あるいはゼインが自分の存在を消す原稿を書いたときにバーバラの存在をも消し去っていたかだ。もしくは、アンダーソン兄弟が彼らの楽曲である『Children of the Elder God』(P.131)で歌った、“ひっかき女”が何らかの影響を与えているという可能性もあるだろう。



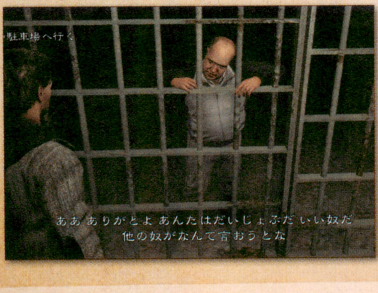
Profile	
Name	Walter Snyder
Age	42 (born in 1966)
Gender	Male
Job	Caretaker

Walter Snyder

ウォルター・スナイダー

酒癖の悪い保安官事務所の常連

アンダーソン農場の管理を任されているが、アルコール依存症の気があり、ネルソン医師や警察のやっかいになった回数は数知れず。アランと出会ったときも、友人ダニーへの暴行の疑いで留置場に捕まっていた。スナイダーは、そもそもあれはダニーじゃなかった、エイリアンの仕業だとわめいており、そんな彼の言い分をアランもすぐに理解することになる。



ああ ありがとよ あんたはだいじょぶだ いい奴だ
他の奴がなんて言おうとな

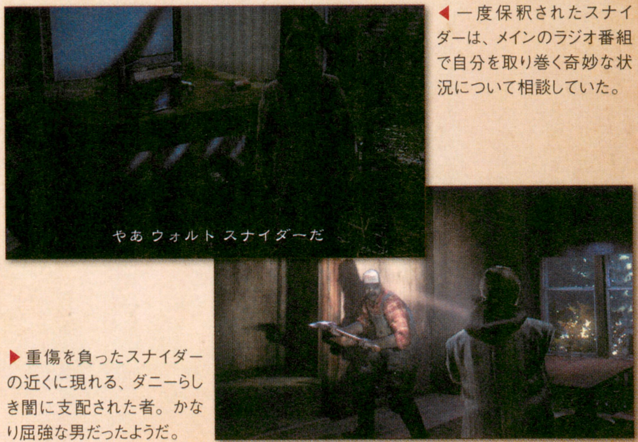
◀留置場で異様に闇を怖がっているスナイダー。電気をつけてやれば、自身の経験について話してくれる。

信じてもらえなかった男

スナイダーは確かに友人のダニーを殴りつけ、階段から蹴り落とした。それはダニーの様子がおかしくなり、自分に危害を加えようとしたからだ。しかし、スナイダーはもともと酒癖が悪く、警察のやっかいになることが多かった。そのため、泥酔した彼が「先にダニーが襲ってきたんだ」と言っても、警察には信じてもらえなかったのだろう。だが、ダニーを殴ったときはまだ酒を飲んでいなかったし、嘘もついていない。結局、それを証明することはできなかった。

闇に友人を奪われた男

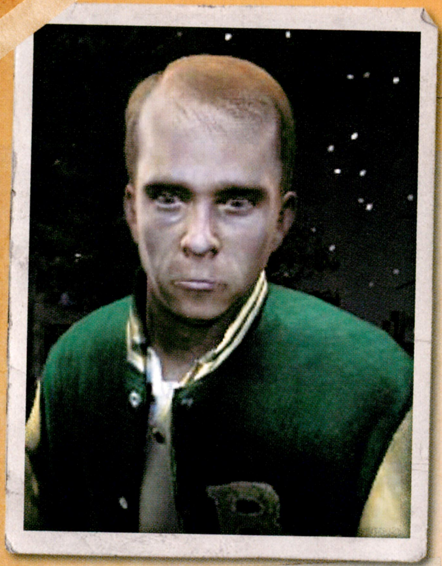
スナイダーの友人、ダニーは闇に支配されかけていた。おそらく、どこかの暗がりに入ったときにダニーは意識を失い、スナイダーに襲いかかったのだろう。それからスナイダーは暗闇とダニーを恐れ、一度は控えたはずの酒にふたたび溺れて、すべてを忘れようとした。そして、アンダーソン兄弟の密造酒を盗もうと農場を訪れたところで、変わり果てた友人に再会してしまったのだ。



やあ ウォルト スナイダーだ

◀一度保釈されたスナイダーは、メインのラジオ番組で自分を取り巻く奇妙な状況について相談していた。

▶重傷を負ったスナイダーの近くに現れる、ダニーらしき闇に支配された者。かなり屈強な男だったようだ。



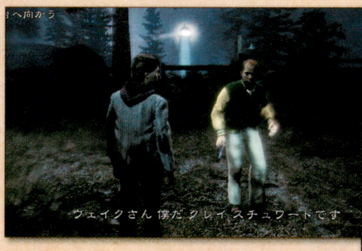
Clay Steward

クレイ・スチュワード

Profile	
Name	Clay Steward
Age	33 (born in 1975)
Gender	Male
Job	Library Staff

事件後のブライトフォールズを見た男

アランが見た悪夢の中で殺される男であり、一連の事件後にブライトフォールズを訪れ惨状をレポートした男でもある。スチュワードもアランと同じぐらいの時期に悪夢に悩まされはじめ、その夢は常に自分が同年代の男とともに闇から逃れようとする内容だった。その夢の男が作家アラン・ウェイクだと気づき、夢で見る風景がブライトフォールズに実在すると知ったとき、彼は家族をも捨てて単身ブライトフォールズを訪れたのだ。



◀夢の中でアランを知っているような発言をするスチュワード。一方、アランの方は反応が薄い。

▶彼はアランを小屋に逃がしたあと、闇に支配された者に襲われる。ただし、夢の中の出来事だ。

『アランウェイクファイル』

スチュワードが夢で見た町であるブライトフォールズを訪れたのは、ちょうどディアフェストが終わった頃だった。短い滞在期間ではあったが、マジェスティックモーテルの2号室に宿泊し、そこで運命的にナイチンゲール捜査官の残した調査資料を発見する。それをもとにブライトフォールズで起きた出来事とアランの行方を探り、その結果を『アランウェイクファイル』という書籍にまとめたのだ。

▲スチュワードが部屋の通気口から発見したというナイチンゲールの調査資料は、ゲーム中でも存在を確認できる。

繰り返す死の悪夢

そもそもスチュワードがブライトフォールズを訪れようと思ったのは、不可解で残酷で頭にこびりつく悪夢のせいだ。水中らしき場所にある夢の世界で、彼は必ず闇に追われ、やがて逃げ切れずに殺される。あるいは他人が殺されるのを目撃する。アランがブライトフォールズに行ったあともスチュワードは同様の夢を見つづけており、ついには町や世界そのものが闇に飲まれるのを見たという。これを何らかの啓示であると感じたスチュワードは、アランに警告を伝えるためにもブライトフォールズを訪れる決意をしたのだ。

ブライトフォールズの様子

スチュワードは『アランウェイクファイル』にて、ブライトフォールズの様子を次のように記している。「建物には弾痕が生々しく、辺りには不穏な気配が漂っていた。住民の間では竜巻の話題が聞かれ、喪服姿の女性たちが異様なほど目についた」、「お前たちは見張られている、誰かに話そうものなら、さらに多くの命が奪われる。町の住民全員が、何者かにそう脅されているかのような印象を受けた」。

また、スチュワードは調査中にアランやナイチンゲールにかかわった人物にインタビューを試みている。さらにアラン本人に似た男も目撃したようだ。

>> スチュワードがコンタクトした人物

サラ・ブレーカー
スチュワードの取材に応じたが、アランに関する質問には答えなかった。

バリー・ウィーラー
スチュワードの取材に応じず、一時は訴訟にもつれ込みそうになったが、最終的に和解。

エミル・ハートマン
スチュワードの取材を完全に拒否。

アラン・ウェイク
容姿の似た男をモーテルの近くで目撃。

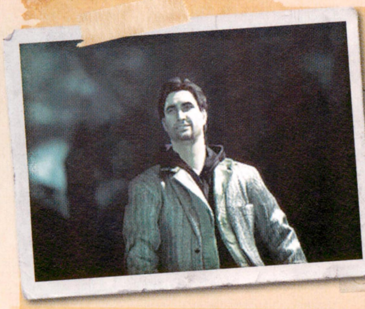
「これは夢なんだ。もうカンベンしてくれ!」

Consider

考察 スチュワードの夢日記の影響

スチュワードは『アランウェイクファイル』のあとがきにて、自分の悪夢を記録した“夢日記”を、コールドロンレイクに投げ捨てたと述べている。彼は湖の“創作を現実にする力”を知らなかったようだが、これは非常に危険な行為だ。万が一、夢日記が現実になれば彼は命を落とし、世界は闇に飲まれることになる。

とはいえ、スチュワードは少なくともブライトフォールズを去って1年間は生きている。おそらく、スチュワードの悪夢では同じ人間が理由もなく何度も死ぬ様子が書かれているため、その時点で物語が成立せず、現実にはならなかったのだろう。



Profile

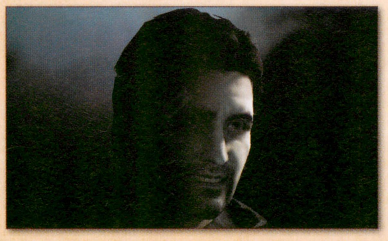
Name	Mr.Scratch
Age	Unknown
Gender	Male
Job	Unknown

Mr.Scratch

ミスタースクラッチ

闇の底で出会うアランに似た男

コールドロンレイクの闇の底で、ゼインから紹介されるアランとうりふたつの男。もはや似ているというより、服装も含めて同一人物にしか見えないが、どういった人物なのかは謎に包まれている。

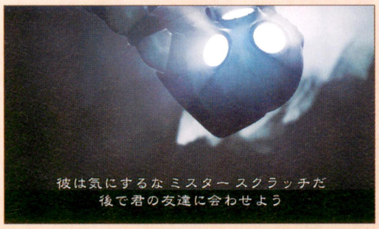


◀アランとの違いをしいて挙げるなら、そのニヤけたような笑い顔だろう。一見、悪人のようにも感じられる。

Consider

考察 ゼインに作られた存在？

闇の底でアランから分離するように現れたミスタースクラッチ。彼自身は一言もしゃべることはなく、ゼインからは「彼は気にするな。ミスタースクラッチだ。後で君の友達に会わせよう」と紹介される。その口ぶりから、ゼインはミスタースクラッチの素性を知っているようなので、おそらくゼインが創作した人物なのだろう。「君の友達に会わせよう」と言っていることから、その目的は闇の底に囚われたアランの代役といったところだろうか。



彼は気にするな ミスター スクラッチだ
後で君の友達に会わせよう

◀アランの友達というとバリーやサラのことだろう。しかし、ゼイン自らが紹介しにいくとは思えないが……。

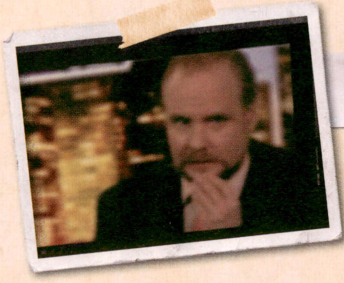
Consider

考察 スチュワードが見たのもミスタースクラッチ？

『アランウェイクファイル』のあとがきにて、著者クレイ・スチュワードは“微笑みを残して去ったアランに似た人物”を目撃したと書いている。無愛想なアランが簡単に微笑みを見せるとは考えにくいので、スチュワードが目撃したのはミスタースクラッチの方なのではないだろうか。あの登場シーンのニヤけた顔が、スチュワードの見た“微笑み”だったのかもしれない。

友情出演（?）の人々

ゲーム中、エピソード6の冒頭で、アランは自分が前日に出演したテレビ番組『ハリー・ギャレットショー』を見る。その番組にはアランのほかに、実写の人物やグループが登場している。出演時間はほんの数秒だが、そんな友情出演の人々について紹介しておこう。



Harry Garrett

ハリー・ギャレット

ハリー・ギャレットショーの司会者。アランの作品のファンで、番組中『サドンストップ』のネタをバラしてしまうが、「見てない人なんていないでしょう？」と言い放った。ちなみに、この人物や番組は実在のものではなく、フィクションだ。

Sam Lake

サム・レイク

アランとともにテレビ出演している謎の人物だが、その正体は本作の脚本を手がけている開発者。いわばアランの生みの親といったところだ。ハリー・ギャレットに要求される“あの顔”については、P.159で詳しく説明している。

Poets of the Fall

ポエッツ・オブ・ザ・フォール

ショーのゲストとして呼ばれていた、実在するロックバンド。実はゲーム中のオールド ゴッズ オブ アースガルズの楽曲は、彼らが演奏している。メインがラジオで彼らを紹介するときに、「オールド ゴッズを思い出します」と言っていたが、そもそも同じバンドの演奏なのだ。

おい 正気か？罠に決まってるだろ
ウェイクさん？アラン ウェイクさんでしょ！
ウソ！私大ファンなんです！
うぞよろしく
朗会計！
BRIGHT FALLS
HERIFF STATION
ないのか？
ドクター エミル ハートマンです
あなたをコールドロンレイク ロッジにご招待したい
著者は俺になっていた 俺はまだ書いていない
書いた覚えなどなかった
が…本当に…
に… 明かりを…

Manuscripts of "Departure"

原稿全文紹介

ゲーム中で拾って読むことのできる、全106枚の原稿の全文を掲載。原稿と考察記事をじっくりと読んで物語の理解を深めるほか、まだ見つけていない原稿を探す際にも活用してほしい。

物語に沿って原稿をソート

手に入れた原稿は、ゲーム中の「プレイバック」で何度でも読み返せる。ただし、ゲーム中のリストは入手できるエピソードやタイミングで分別されているため、順番に読んでも話のつながりはわかりにくい。そこで、ここでは原稿を物語に沿うように並び替えて、順番に読み進めるだけで物語の展開を追えるようにした。なお、一部の原稿はアランの体験した物語とは離れた内容のため、最後にまとめて紹介している。

・ウォルター、ダニーと争う

「プレイバック」での原稿の並び順は、入手順ではない。詳しくは次のページのリストを見よう。

Manuscripts List 原稿リスト

ゲーム中の「プレイバック」で表示される順に原稿を並べた。未入手の原稿があったら、ここで確認しよう。

>> 項目の意味

EP …… その原稿が拾えるエピソードの番号。
タイトル …… 原稿の題名。
対応番号 …… 本書CHAPTER1のフローチャートにある「1／106」といった番号と対応する数字。カッコ内のページは、その原稿の入手場所が載っているページを表す。なお、赤字のものは難易度ナイトメアでのみ入手可能。
内容 …… 原稿の内容が掲載されているページを表す。

EP	タイトル	対応番号	内容
1	原稿の表紙	1／106（P.016）	P.080
	ウェイク、闇の殺人鬼に襲撃される	2／106（P.016）	P.083
	ウェイク、光を手に闇と戦う	4／106（P.016）	P.083
	闇の存在、目覚める	7／106（P.017）	P.080
	ウェイク、鳥の群れに襲撃される	8／106（P.017）	P.081
	ウェイク、原稿を探す	9／106（P.017）	P.082
	ガソリンスタンドのテレビ	10／106（P.017）	P.083
	ウェイク、保安官に嘘をつく	11／106（P.017）	P.083
	スタッキー、闇に飲まれる	12／106（P.017）	P.082
	ローズ、ウェイクを想う	5／106（P.016）	P.080
	バリー到着	6／106（P.017）	P.084
	トビー	13／106（P.017）	P.083
	ローズのコーヒー	3／106（P.016）	P.084
2	『サドンストップ（急停止）』その1	14／106（P.019）	P.095
	『サドンストップ（急停止）』その2	15／106（P.019）	P.095
	ダイナーに潜む闇	17／106（P.019）	P.080
	ウェイク、ラバーズ峠にて	18／106（P.019）	P.086
	アリス、不吉な影を見る	16／106（P.019）	P.081
	バリー、ウェイクの正気を疑う	19／106（P.020）	P.084
	瀕死のラスティ	20／106（P.020）	P.085
	ラスティ、闇の存在に襲撃される	22／106（P.021）	P.085
	ウェイク、光に照らされた安全地帯に着く	23／106（P.021）	P.083
	ラスティの最後の思い	24／106（P.021）	P.085
	ウェイク、たいまつのマークを発見する	26／106（P.021）	P.086
	ナイチンゲール到着	27／106（P.021）	P.087
	アリス、闇を怖がる	28／106（P.022）	P.086
	ウェイク、チェーンソーの音を聞く	30／106（P.022）	P.086
	バリー、エルダーウッドにて	32／106（P.022）	P.086
	ナイチンゲール、ウェイクに発砲する	34／106（P.023）	P.088
	ウェイク、再び闇の存在に干渉される	36／106（P.023）	P.088
	ローズとラスティ	21／106（P.020）	P.085
	バリー、ローズと会う	25／106（P.021）	P.084
	サラ、ウェイクを案じる	29／106（P.022）	P.084
	保安官代理、伐採場にて	31／106（P.022）	P.085
	ウェイク、闇の存在を感じる	33／106（P.022）	P.085
	ウェイクの失望	35／106（P.023）	P.083
3	ランドルフ、保安官に通報する	37／106（P.025）	P.088
	眠れる闇の存在	38／106（P.026）	P.080
	ナイチンゲール、ラジオ局にて	41／106（P.027）	P.088
	サラ、ナイチンゲールを疑う	44／106（P.027）	P.087
	ウェイク、ポルターガイストに襲撃される	45／106（P.027）	P.089
	ウェイクと闇の存在、ロッジにて	47／106（P.027）	P.091
	ウェイク、闇の存在に襲撃される	48／106（P.027）	P.089
	ローズ、闇の存在の訪問を受ける	39／106（P.026）	P.087
	ローズ、闇の存在に干渉される	40／106（P.026）	P.087
	ウォルター、ダニーと争う	42／106（P.027）	P.082
	ウェイク、ブルドーザーに襲撃される	43／106（P.027）	P.089
	『ナイト スプリングス』	46／106（P.027）	P.092
	サラ、ラジオ局にて	50／106（P.028）	P.088
	トーマス ゼインとバーバラ ジャガー	51／106（P.028）	P.096
	ウェイク、闇の存在に干渉される	52／106（P.028）	P.081
	ウェイクとバリー、留置場にて	53／106（P.029）	P.092
	ウェイクとケイシー	55／106（P.029）	P.081

EP	タイトル	対応番号	内容
3	ナイチンゲール、モーテルにて	58／106（P.030）	P.089
	モット、コールドロンレイクにて	60／106（P.031）	P.081
	ウェイク、クリニックで目覚める	61／106（P.031）	P.090
	モット、フェリーにて	49／106（P.028）	P.080
	ハンター、闇に飲まれる	57／106（P.030）	P.082
	ネルソン医師、バリーとローズを診察する	56／106（P.029）	P.089
	ウェイク、原稿を読む	54／106（P.029）	P.089
	トールとシンクレア看護師	59／106（P.030）	P.091
4	トーマス ゼインとアシスタント	62／106（P.033）	P.096
	バリー、ロッジにて	63／106（P.033）	P.090
	ハートマン、ウェイクを追跡する	65／106（P.033）	P.090
	ハートマンの野望	66／106（P.033）	P.090
	ウェイク、野外ステージにて	67／106（P.034）	P.091
	バリー、闇の存在に襲撃される	70／106（P.034）	P.091
	モットの思惑	69／106（P.034）	P.086
	モット、ハートマンを失望させる	64／106（P.033）	P.087
	ハートマン、停電に備える	68／106（P.034）	P.090
	ハートマン、ウェイクを眠らせる	71／106（P.034）	P.090
	ナイチンゲール、ウェイクを捕らえる	73／106（P.035）	P.092
	患者たち、ロッジを脱出する	75／106（P.035）	P.091
	闇の存在が望むシナリオ	74／106（P.035）	P.081
	アンダーソン兄弟、1976年	80／106（P.036）	P.096
	失われた時間の真相	81／106（P.037）	P.092
	ウォルター、アンダーソン農場にて	72／106（P.035）	P.091
	ハートマンの思惑	77／106（P.035）	P.084
	ハートマン、モットとウェイクについて考える	76／106（P.035）	P.087
	マリガン、ナイチンゲールの指示に疑念を抱く	78／106（P.036）	P.088
	ナイチンゲール、原稿を見つける	79／106（P.036）	P.092
5	ナイチンゲール、原稿を読む	82／106（P.039）	P.092
	ナイチンゲール、闇の存在に襲撃される	83／106（P.039）	P.093
	闇の存在、束の間の後退	85／106（P.039）	P.082
	シンシアの任務	86／106（P.040）	P.096
	闇の存在、ウェイクを追い詰める	88／106（P.040）	P.093
	アリス、闇に囚われる	89／106（P.040）	P.095
	バリー、保安官事務所にて	84／106（P.039）	P.093
	バリー、雑貨店にて	87／106（P.040）	P.093
	ウェイクの思惑	91／106（P.041）	P.094
	ヘリコプター墜落	94／106（P.043）	P.093
	ゼインの遺産	96／106（P.043）	P.096
	シンシア、ダムへ向かう	90／106（P.041）	P.093
	『ポエット アンド ミューズ』リフレイン訳詞	93／106（P.042）	P.097
	『チルドレン オブ エルダーゴッド』一番訳詞	92／106（P.041）	P.097
	『チルドレン オブ エルダーゴッド』二番訳詞	95／106（P.043）	P.097
6	闇の存在、ウェイクを妨害する	97／106（P.046）	P.094
	湖底の墓場	100／106（P.046）	P.094
	トーマス ゼイン、最後のダイビング	103／106（P.047）	P.096
	闇の底	104／106（P.047）	P.095
	湖底にて	106／106（P.047）	P.094
	『ポエット アンド ミューズ』一番訳詞	98／106（P.046）	P.097
	『ポエット アンド ミューズ』二番訳詞	99／106（P.046）	P.097
	『ポエット アンド ミューズ』三番訳詞	102／106（P.047）	P.097
	サラとバリー、「照らされた部屋」にて	101／106（P.046）	P.094
	ゼインの詩	105／106（P.048）	P.095

原稿の見方

Title ………………… 原稿の題名。

No. ………………… 原稿を読む順番。この順番どおりに読み進めると、物語の流れを追いやすい。

入手場所 ………… その原稿の入手場所と参照ページ。「1／106」といった番号は本書CHAPTER1のフローチャートにある番号と対応している。なお、赤字のものは難易度ナイトメアでのみ入手可能。

Title 原稿の表紙 No. 001

入手場所 EPISODE1 Act3−1:1／106 (P.016)

『ディパーチャー』アラン・ウェイク著

Title 闇の存在、目覚める No. 002

入手場所 EPISODE1 Act3−2:7／106 (P.017)

長い間、闇の存在は力を失い、眠り続けていた。半ば忘却の彼方へと追いやられた悪夢のように、あるいは夜の森で視界の端をよぎる影のように。あるかなきかのリアルさで、だが決して無視できない存在感で。それが今や、ついに覚醒しようとしていた。小説家は、蜘蛛の巣にかかった蝿のように、もがけばもがくほど、がんじがらめに取りこまれていった。彼の存在に気づき、利用しようと企む「それ」にとって、彼はまさに格好の餌食だった。

Consider

考察 闇の存在はいつ生まれたのか

アランを苦しめる闇の存在は、いつ現れたのだろうか。「闇の存在、目覚める」や「眠れる闇の存在」の内容によれば、「半ば忘却の彼方へと追いやられた」ほど昔から眠っていたとされる。また、「詩人の創造力に呼び起こされ」と書かれていることから、詩人（トーマス・ゼイン）には呼び起こされただけであって、ゼインが書く以前から闇は存在していたと考えられる。

しかし、具体的にいつからという問題になると、本作で語られた範囲では判断しかねるところだ。ゼイン以前に何者かの創作に湖の力が呼応して生まれたのか、あるいは自然に生まれたのか、すべては謎に包まれている。

Title 眠れる闇の存在 No. 003

入手場所 EPISODE3 Act1−2:38／106 (P.026)

長い間、バーバラ・ジャガーの皮をまとった闇の存在は、湖の深淵でひっそりとまどろんでいた。かつて詩人の創造力に呼び起こされ、束の間、圧倒的な力と自由を欲しいままにした、あの夜を回想しながら。詩人には再び深い眠りにつかされたが、今度はロックスターたちに揺り起こされ、フェリーに乗った小説家の存在を感じた今、「それ」は目を開いた。

Title モット、フェリーにて No. 004

入手場所 EPISODE3 Act2−1:49／106 (P.028)

フェリーでの偵察はモットの期待を大きく裏切る結果となった。ボスいわく、このウェイクという小説家はたいそう特別な存在らしいが、とてもそうは見えなかったのだ。代わりに女房のほうをじっくり観賞してやった。いい女だ。ウェイクにケンカをふっかけてやりたかったが、今回は我慢した。奴の本領を試す機会は、じきに訪れる。モットは確信していた。

Title ダイナーに潜む闇 No. 005

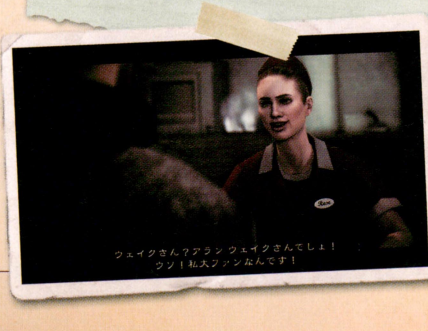
入手場所 EPISODE2 Act1−2:17／106 (P.019)

人の姿を模してはいても、闇の力は明らかに人間とは異なり、知的存在とは呼び難い。しかし「それ」は、ダイナーの店内で首尾よく暗闇を見つけ出した。かすかに差し込む光が身を蝕んだが、そのすさまじい苦痛にも耐えた。じきに小説家がやってくる。闇が力を蓄えている特別な場所へと。

Title ローズ、ウェイクを想う No. 006

入手場所 EPISODE1 Act3−1:5／106 (P.016)

喋りすぎという自覚はあったが、ローズは気にしなかった。アランウェイクとの束の間の遭遇は、まさに人生における絶頂だったのだ。妻が待つ車に乗り込むウェイクを見送る。彼の妻は美しく、自信に満ち、くつろいでいた。似合いのカップルだった。彼らの友人になれるなら、どんな犠牲もいとわないとローズは思った。



ウェイクさん？アラン ウェイクさんでしょ！
ウソ！私大ファンなんです！

Title ウェイクとケイシー **No.** 007

入手場所 EPISODE3 Act2−2:55／106（P.029）

現実は小説ほど単純ではない。スランプに陥って以来、何か明確な理由があればと何度願ったことだろう。だが現実には、闘うべき敵も責めるべき相手もなく、俺はただ疑念に苛まれていた。自分が書く小説の主人公とは大違いだった。アレックス・ケイシーは揺るぎない意志でひたすらゴールを目指し、生涯を終えた。一方俺は、今も自分自身に、アリスに、バリーに腹を立て、不器用で無計画だった。

Title アリス、不吉な影を見る **No.** 008

入手場所 EPISODE2 Act1−2:16／106（P.019）

アリスはファインダーをのぞきこんだ。コールドロンレイクは息をのむほど美しかった。ふとキャビンの裏に人影が見えた気がした。喪服を着た女性のようだ。カメラの角度を下げ、同じ場所に目を向ける。誰もいない。茂った低木の枝を見間違えたようだ。アリスは首を振って笑った。

Title ウェイク、鳥の群れに襲撃される **No.** 009

入手場所 EPISODE1 Act3−2:8／106（P.017）

姿を現すより先に、まず凄まじい鳴き声が突然空を覆い尽くした。次の瞬間、俺は夥しい数の黒真珠のような目に狙われていた。フラッシュライトを向けると、群れは花火のように飛び散った。焦げた羽が灰となって降り注ぎ、俺の悲鳴は断末魔にかき消された。

Title ウェイク、闇の存在に干渉される **No.** 010

入手場所 EPISODE3 Act2−1:52／106（P.028）

闇に支配された者の中には自我の痕跡を残す者もいる。だが、それは死後痙攣に等しく、実際は単なる形骸に過ぎない。闇の存在がその目的を果たそうとする時、多くの場合はこうした傀儡で事足りるが、より複雑な用途には精神を利用する必要があった。だからこそ闇は、小説家のすべてを支配せず、触れるのみに留めたのだ。

Title 闇の存在が望むシナリオ **No.** 011

入手場所 EPISODE4 Act2−1:74／106（P.035）

闇の存在は、原稿に書かれた物語に沿って次第に力を増しながら、次々と世界を破壊の嵐に巻き込んでいった。だが今は、まだ物語の筋書きから逃れられない。結末が書き込まれる時、闇はついに暗い深淵から解き放たれるのだ。

Consider

考察 支配された者と触れられた者

「ウェイク、闇の存在に干渉される」では、闇の干渉を受けた者には2つのパターンがあることが示されている。1つはアランの敵としても登場する"支配された者"で、ただ生き物を襲うゾンビのような状態のようだ。一方の"触れられた者"は操り人形のような状態で、複雑な目的にも利用できるようだが、アランのように自我を取りもどす可能性があるのだろう。

痕跡は消えない ずっとね

◀過去に触れられたシンシアによれば、一度闇に触れられてしまうと、その痕跡はずっと消えないのだという。

Title モット、コールドロンレイクにて **No.** 012

入手場所 EPISODE3 Act2−4:60／106（P.031）

モットはスタッキーのキャビンを残らず捜したが、ウェイク夫妻はいなかった。夫妻の車を湖へ向かう道の行き止まりで発見した時、辺りはすでに暗くなっていた。意味が分からなかった。夫妻の姿はどこにもない。モットは苛立ち、朽ちた吊り橋の残骸を眺めた。ずっと昔に沈んでしまったダイバー島への吊り橋だ。ああ、またボスに怒られちまう。

書いて アリスを取り戻す

Title スタッキー、闇に飲まれる **No.** 013

入手場所 EPISODE1 Act3−2:12／106（P.017）

スタッキーはガレージの床に唾を吐き、頭を振った。例の夫婦客に鍵を渡し損ねて以来、何もかもがぼんやりとしている。ふと、気配を感じ顔を上げた。その瞬間、恐怖に一切の思考回路が凍りついた。よろめいた拍子に蹴飛ばしたオイル缶から、黒い液体が床に広がる。束の間の抵抗も空しく、彼は無慈悲な闇に飲みこまれた。

Consider

考察 闇の存在はなぜ原稿を書かせたのか

闇の存在は自らの力を強めるためにアランを操って原稿を書かせたが、原稿に書いてもらわなければ、力を強められないのだろうか。

理由としては「ダイナーに潜む闇」（P.080）を読むと"かすかな光でもすさまじい苦痛を感じる"とあるので、自分だけの力では相手を暗闇に誘い込むのが難しいのだろう。その点、原稿で相手が暗闇に入るよう仕向けておけば、危険を冒すことなく確実に支配できるわけだ。一方、「闇の存在、束の間の後退」には「力を取り戻すのは時間の問題」とある。支配した者が増えて人間を襲えるようになれば、自力で力を増していけるということだ。

Title ウォルター、ダニーと争う **No.** 015

入手場所 EPISODE3 Act1−3:42／106（P.027）

外へ出た時は確かにダニーだったが、戻ってきたのはこの世のものとは思えない化け物だった。ウォルターは最初は素手で、続いて椅子で果敢に立ち向かったが、「それ」は際限なく襲ってきた。ようやく階段から蹴り落としたところで、恐怖は頂点に達した。慌てて車に乗り込み、エンジンをふかす。酒で紛れるはずもないが、飲まずにはいられそうになかった。

Title ウェイク、原稿を探す **No.** 017

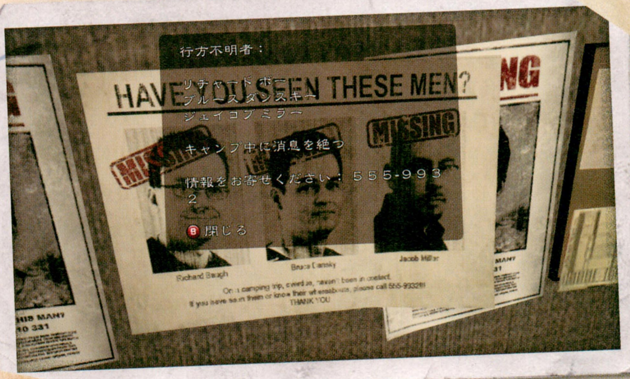
入手場所 EPISODE1 Act3−2:9／106（P.017）

最初、原稿はまるで偶然のように見つかった。書いた覚えのないその小説は、恐ろしい予言の書、あるいは新たな世界の創世記だった。やがて俺は、夢中で残りのページを探し始めた。自分自身とアリスを救うために。

Title ハンター、闇に飲まれる **No.** 014

入手場所 EPISODE3 Act2−3:57／106（P.030）

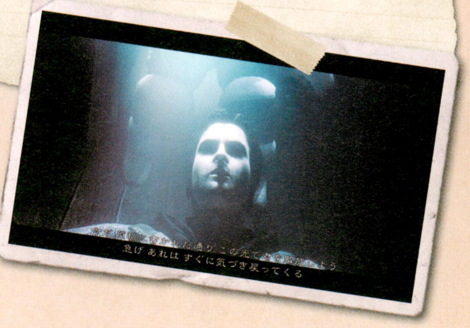
ハンターたちは皆たくましい大男で、森の達人だった。気の合う仲間同士、夜更けまで怪談を肴に飲み交わす。そんな楽しみが一転して仇となった。闇に飲み込まれた彼らを待っていたのは、どんな怪談よりも恐ろしい結末だった。


行方不明者：
リチャード ボー
ブルース ダンスキー
ジェイコブ ミラー
キャンプ中に消息を絶つ
情報をお寄せください：555-9932
B 閉じる
HAVE YOU SEEN THESE MEN?
MISSING
Richard Baugh
Bruce Dansky
Jacob Miller
THANK YOU

Title 闇の存在、束の間の後退 **No.** 016

入手場所 EPISODE5 Act1−1:85／106（P.039）

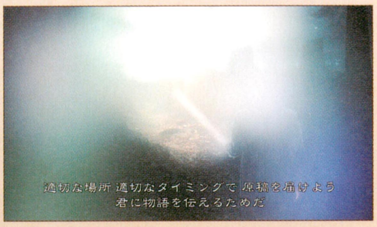
バーバラ・ジャガーの仮面を被った闇は激怒していた。原稿に書かれた物語通り、日増しにその力を強化してきたのに、光の出現によって小説家は逃亡し、自身も弱体化してしまった。力を取り戻すのは時間の問題だが、再び小説家を捕らえなければならなかった。


原稿に書かれた通り この光で君を解放しよう
急げ あれはすぐに気づき戻ってくる

Consider

考察 アランの前に現れる原稿

アランが行く先々で自分の原稿を見つける理由は、「ウェイク、原稿を探す」でそう書かれているからだろう。闇の存在に原稿を書かされていたアランは、自分が脱出したあとに記憶を失うことを想定し、保険として自分の原稿を見つけられるようにしておいたと考えられる。"ゼインが原稿を置いている"という設定は、物語を成立させるために用意した理由だと思われる。

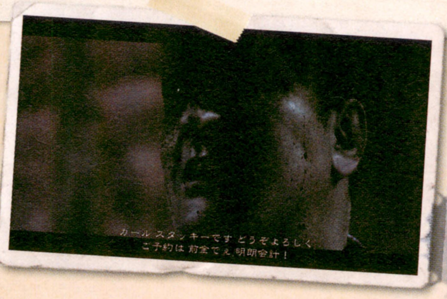

適切な場所 適切なタイミングで 原稿を届けよう
君に物語を伝えるためだ

◀ゼインが原稿を置いていることは、エピソード4のセリフからわかる。どうやって置いているかは不明だが……。

Title ウェイク、闇の殺人鬼に襲撃される No. 018

入手場所 EPISODE1 Act3−1:2／106 (P.016)

振り向いた男の顔は影に覆われ、周囲を取り巻く森の闇とほとんど見分けがつかなかった。だが、男が振り上げた斧は、そこに光る血のりまでもがくっきりと見てとれた。男は不気味な笑顔を浮かべた。まさに悪夢のワンシーンだったが、俺は眠ってなどいなかった。


カール・スタッキーです どうぞよろしく
ご予約は前金でえ、明朗会計！

Title ウェイク、光に照らされた安全地帯に着く No. 019

入手場所 EPISODE2 Act2−3:23／106 (P.021)

危機一髪というところで攻撃をかわし、身を伏せた。斧が木の幹を裂く。そのまま俺は眩しい光の中によろめき出た。肺が破裂しそうだった。もう一歩も動けない。止めの一撃を覚悟したが、その瞬間は訪れなかった。顔を上げると、闇は静まり返っていた。光の中で、俺は束の間の安全を噛みしめた。

Title ウェイク、光を手に闇と戦う No. 020

入手場所 EPISODE1 Act3−1:4／106 (P.016)

「それ」は目の前に立ちはだかっていたが、なぜか焦点を合わせられなかった。まるで水中に広がるインクのように、「それ」は流動的な影の集合体だった。恐怖のあまり、追い払いたい一心で、フラッシュライトをきつく握り締めたその瞬間、何かが起きた。そのライトが、ひときわ眩い光を放ったのだ。

Title トビー No. 021

入手場所 EPISODE1 Act3−2:13／106 (P.017)

それは馴染みの匂いだった。いつもおやつをくれて遊んでくれるあの人だ。トビーはちぎれんばかりに尻尾を振り、一声吠えた。だが、ふと別の臭いにも気がついた。嫌な臭いだった。トビーは足を止めた。困惑し、喉の奥で低くうなる。嫌な臭いは、いつものあの人から漂っていた。本能的な恐怖がトビーの脳を貫いた次の瞬間、その同じ場所を目がけて斧が振り下ろされた。

Title ガソリンスタンドのテレビ No. 022

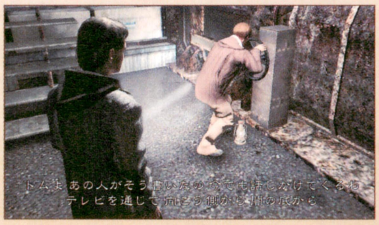
入手場所 EPISODE1 Act3−2:10／106 (P.017)

スタンドのガレージは暗く、静まり返っていた。そこは、まるで乱闘の後のように、ひどく荒されていた。奥のドアから光がもれている。突然、眩しい光に目がくらんだ。棚に置かれた古いポータブルテレビが勝手についたのだ。画面の中では、信じられないことに俺自身が、狂ったように独り言をまくしたてていた。

Consider

考察 テレビの中のアラン

アランが近づくと突然テレビの電源が入り、テレビの中のアランらしき男が独り言をしゃべる。この不思議な現象が起きたのも、アランが「ガソリンスタンドのテレビ」の原稿にそう書いていたからといえるだろう。なお、テレビの中のアランがしゃべっている内容は、闇の存在に操られて原稿を書かされていた1週間の記憶だ。セリフの全文はP.105から掲載している。


トムよ あの人がそう書いたの 今でも話しかけてくるわ
テレビを通じて 向こう側から 闇の底から

◀シンシアは「ゼインがテレビの向こうから話しかけてくる」と言っている。テレビが突然つくのはゼインの力だろうか。

Title ウェイク、保安官に嘘をつく No. 023

入手場所 EPISODE1 Act3−2:11／106 (P.017)

「湖のキャビンですか?」。そう言って、保安官はいぶかしげに俺を見た。早朝の明るい日差しが窓から降り注いでいる。彼女が現れなければ、森から生きて帰ることは不可能だったろう。だが、昨夜の出来事を打ち明けるわけにはいかなかった。信じてもらえるわけがない。俺は拘留され、アリスを探せなくなってしまう事態を恐れた。

Title ウェイクの失望 No. 024

入手場所 EPISODE2 Act2−5:35／106 (P.023)

アリスと俺が訪れたのは、間違いなくコールドロンレイクに浮かぶ島のキャビンだった。だが、実際には島もキャビンも存在せず、俺は丸一週間の記憶がない。何が起きたのだ？ アリスを取り戻さなくては。彼女抜きの人生など考えられなかった。

IGHT FALLS
RIFF STATION

Title バリー到着 **No.** 025

入手場所 EPISODE1 Act3−2:6／106（P.017）

バリー ウィーラーは気が気でなかった。アランとアリス、そのいずれとも連絡が途絶えて、すでに数日が経過している。二度目のハネムーンというわけでもないだろう。アランはとてもそんな状態ではなかった。不眠が続き、情緒不安定だった。アランとは長年の付き合いだ。これはとても見過ごせない。何かが起きたのだ。

Title バリー、ローズと会う **No.** 026

入手場所 EPISODE2 Act2−3:25／106（P.021）

街の住民は誰ひとりアランの行方を知らなかったが、ダイナーのローズだけは彼を見かけていた。どうやらアランは、ダイナーを出た直後に姿を消してしまったらしい。彼女はアランが最も苦手とするタイプだったが、実に親身に協力してくれた。街の事情に詳しいうえ、ひと目でバリーが誰だか分かるほど、アランのことも知り尽くしていた。バリーはローズが気に入った。女の好みに関しては、アランとバリーは常に対極にいた。

Title ローズのコーヒー **No.** 027

入手場所 EPISODE1 Act3−1:3／106（P.016）

バリーはコーヒーをもう一口すすり、ローズに笑いかけた。確かに、これはもう愛だ。ローズは息もつかずに喋り続けた。「新作が待ち遠しいわ!『ディパーチャー』は一生出ないなんて言ってる連中、ほっときゃいいのよ。じっくり傑作を書いてね。楽しみだわ!」。

Title ハートマンの思惑 **No.** 028

入手場所 EPISODE4 Act2−1:77／106（P.035）

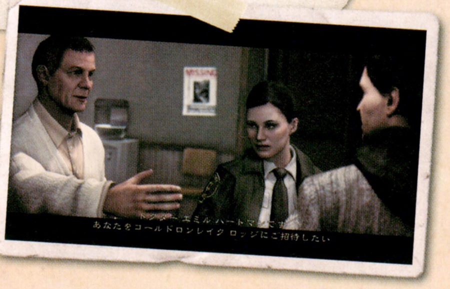
モットがウェイク夫妻を見失うという失態を演じた後、ハートマンは眠れぬ日々を送っていた。夫妻の車は、かつてのダイバー島へと続く道に放置されていたという。湖底に眠るゼインのキャビンが頭をよぎった。ウェイクが書き始めるのは時間の問題だ。ブレーカー保安官がウェイクの身柄を確保したという無線を傍受したハートマンは、即座に街へ向かった。

Consider

考察 原稿におけるハートマンの描写

ゲーム中、ハートマンがアランの前に現れるのはエピソード2の保安官事務所と、エピソード4のコールドロンレイク ロッジぐらい。そのなかで彼が本当の目的について話すシーンは少ない。彼の考えていることをよく知るためには、ハートマンが登場する原稿を読んでいく方がいいだろう。

気になるのは、この原稿はアランもしくは闇の存在の修正により作られたということ。つまり、ハートマンの暗躍自体、アランか闇の存在が仕組んだ可能性があるということだ。最終的にハートマンが闇に襲われることを考えると、闇の存在の意図ともとれるが、理由は定かではない。


ドクター エミル ハートマンです
あなたをコールドロンレイク ロッジにご招待したい

Title バリー、ウェイクの正気を疑う **No.** 030

入手場所 EPISODE2 Act2−2:19／106（P.020）

バリーはアリスと馬が合わなかったが、アランが彼女を溺愛していることは十分承知していた。そのアリスの身に何かが起きた今、アランは銃を手に物騒なことを口走っている。まるで、ホラー映画の見過ぎで、現実と虚構の区別がつかなくなってしまったかのように。バリーは心配でたまらなかった。

Title サラ、ウェイクを案じる **No.** 029

入手場所 EPISODE2 Act2−4:29／106（P.022）

法的手段も辞さないというエージェントの言葉に屈したわけではなかった。サラがウェイクを釈放したのは、彼にどことなく自分の父親と通じるものを感じたせいかもしれない。彼が自分の妻に危害を加えたとは思えなかった。だが、ハートマンに詰め寄った際の突然の激昂ぶりも無視できなかった。

なあアラン
マジでヤバすぎるって

Title 保安官代理、伐採場にて No. 031

入手場所 EPISODE2 Act2−4:31／106 (P.022)

伐採場はひどい有様だった。崖下に転落した事務所を見てきたソーントン保安官代理は、興奮気味にまくしたてた。「中は無人でした。異常ですよね？　こりゃ絶対変だ」また始まった。マリガンは鼻で笑った。「だから事件なんだろうが。問題はこれがどういう種類の異常かってことだ」。

Title ラスティ、闇の存在に襲撃される No. 033

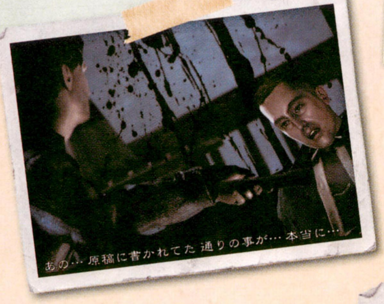
入手場所 EPISODE2 Act2−3:22／106 (P.021)

ビジターセンターは頑丈な造りだったが、この衝撃にはひとたまりもなかった。ラスティは縫いぐるみのようにロビーを舞い、壁に叩きつけられた。起き上がろうとして、不自然に折れ曲がった足に気付く。折れた肋骨が内蔵を刺した。突然の激痛と死の恐怖に、ラスティは絶叫した。

Title 瀕死のラスティ No. 034

入手場所 EPISODE2 Act2−2:20／106 (P.020)

ビジターセンター内の空気は重く、ひどい悪臭が漂っていた。ラスティは咳込みながら血を吐き続け、不自然な角度に折れ曲がったその足に、俺は目を奪われた。マックスが鼻を鳴らしている。発熱と恐怖で目をぎらつかせ、ラスティは息も絶え絶えにこう言った。「ウェイクさん、あの原稿に書かれていた通りの事が本当に起きたんです」と。



あの… 原稿に書かれてた 通りの事が… 本当に…

Title ウェイク、闇の存在を感じる No. 036

入手場所 EPISODE2 Act2−4:33／106 (P.022)

森を駆け抜けながら、俺は影が揺れ動き、風が強まるのを感じた。闇の存在が俺に目を向けたのだ。漆黒の影が猛烈なスピードで地を這い、月の光を遮った。木々の間に闇が集まり、再び散った後には、闇に支配された者たちが佇んでいた。

Title ローズとラスティ No. 032

入手場所 EPISODE2 Act2−2:21／106 (P.020)

ラスティの気持ちには当然気づいていたし、ローズも彼が好きだった。大好きだったと言ってもいい。これまでに知り合った誰よりも優しく、とても大事にしてくれる。だが、ラスティは彼女が夢見る王子様ではなく、その事で彼女はしばしば辛い現実を思い知らされていた。彼女もまた、ハリウッドの魔法とは無縁なのだという現実を。

Consider

考察 アランが見つけていない原稿

エピソード2では、ラスティがアランが書いたと思われる原稿を拾っており、そのとおりのことが起きたとアランに話すシーンがある。このほかにも、エピソード2でモットが「原稿どおりだ」と言っていたり、エピソード4でハートマンがアランの拾っていない原稿を持っていたことなどから、アランが見つけていない原稿がほかの人に拾われている可能性は高いだろう。

P.082で書いたように、原稿を置いているのはゼインのはずだが、なぜアラン以外が拾える場所に置くのだろうか。明確な理由は不明だが、闇の被害者になりうる人物に警告し、導くためだったのかもしれない。

Title ラスティの最後の思い No. 035

入手場所 EPISODE2 Act2−3:24／106 (P.021)

意識を失う刹那、ラスティはローズを想った。若い彼女と一緒にいると自分まで若返った気分になれたし、とっくに破綻した惨めな結婚生活を忘れることができた。それでもリングを外さなかったのは、ローズに頼まれるのを待っていたからだ。だが、その機会は今、永遠に失われた。

Title アリス、闇を怖がる No. 037

入手場所 EPISODE2 Act2−4:28／106（P.022）

暗闇に対する恐怖について、アリスは幾度となく俺に説明しようとした。彼女にとって、闇とは単なる光の不在ではなかった。それは明確な意志を持って危害を加えてくる攻撃的な実体であり、すべてを異質なものに変えてしまう。闇に包まれると、何もかもが危険で邪悪な存在に変わるのだと。俺には理解できなかった。今、この時までは。

自分でも情けないんだけど…
いきなり暗くなっちゃうとダメなのよ

Consider

考察 闇に関する具体的な例え

「アリス、闇を怖がる」にある「危害を加えてくる攻撃的な実体」、「闇に包まれると、何もかもが危険で邪悪な存在に変わる」といった記述は、まさしく闇の存在と闇に支配された者のことを指している。単にアランの創作したセリフであれば問題ないが、本当にアリスが語った内容だとすると、なぜここまで具体的な内容を知っていたのだろうか。やや飛躍した考えではあるが、アリスは以前にも闇の存在と関わった経験があるのかもしれない。

Title ウェイク、たいまつのマークを発見する No. 038

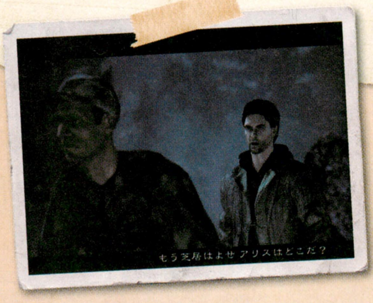
入手場所 EPISODE2 Act2−3:26／106（P.021）

怯えながら角を曲がったその時、ライトの光に一際明るく何かが浮かび上がった。無造作に描かれたたいまつの印だ。裏に回ると、岩陰に金属製の箱が隠されていた。中にはバッテリーや発炎筒、弾薬が入っていた。夜の闇を生き抜くための必需品だ。この状況を知る誰かが隠しておいたのだ。

Title ウェイク、ラバーズ峠にて No. 039

入手場所 EPISODE2 Act1−2:18／106（P.019）

誘拐犯がとどめの一発を撃ち、最後の影が闇に消えた。「な？ちょろいもんさ」。こいつがアリスをさらったのだ。そう考えただけで虫唾が走った。俺たちはラバーズ峠の展望台にいた。殴りかかりたい衝動を辛うじて押さえ、俺は言葉を絞り出した。「もう芝居はよせ。アリスはどこだ？」。



もう芝居はよせ アリスはどこだ？

Title モットの思惑 No. 040

入手場所 EPISODE4 Act1−2:69／106（P.034）

ウェイクが自分より利口であることはモットにも分かっていた。奴には金も名誉もある。ハートマンにとっても重要人物だ。だが、今ここで主導権を握っているのはモットだった。泣いてひれ伏すかと思いきや、どうやらこいつは戦う気らしい。うまくおびき出せたのはいいが、もし奴の女房の行方など知らないことがバレたら…。モットは身震いした。

Title ウェイク、チェーンソーの音を聞く No. 041

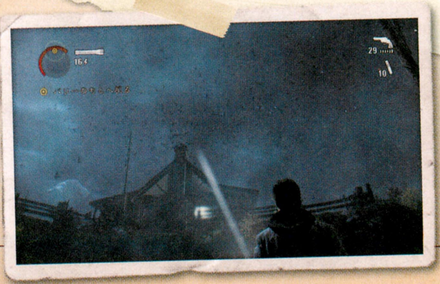
入手場所 EPISODE2 Act2−4:30／106（P.022）

その夜はまさに一難去ってまた一難だった。すでに体力は限界に達し、フラッシュライトすら重く感じた。引き金を引くたび衝撃で腕が痛む。それでもようやく森を抜けたと思った瞬間、チェーンソーの音が鳴り響いた。

Title バリー、エルダーウッドにて No. 042

入手場所 EPISODE2 Act2−4:32／106（P.022）

ビジターセンターの惨劇を目の当たりにし、バリーはついに現実を受け入れた。アランが撃った相手は、ただの田舎者連中ではなかったのだ。突然、世界が変わってしまった。ホームドラマのつもりで見ていた番組が実はホラーだったように。キャビンで無数の鳥が舞い始めたとき、バリーを襲ったのは驚きよりも純粋な恐怖だった。



Title モット、ハートマンを失望させる No. 043

入手場所 EPISODE4 Act1−1:64／106（P.033）

ハートマンは不機嫌だった。目を見れば分かる。モットは慌てて目を伏せた。しくじったのだ。彼は自らの失敗を恥じた。ウェイクが期限の延長を要求するとは想定外だったので、思わず「二日」と口走ってしまった。主導権を誇示するために奴の要求より短縮したが、それでもハートマンは不服だったのだ。

Title ハートマン、モットとウェイクについて考える No. 044

入手場所 EPISODE4 Act2−1:76／106（P.035）

一瞬ハートマンはこの能無しを締め殺したい衝動に駆られた。モットは卑劣だが扱いやすく、ハートマンに誉められることだけが生甲斐の、幼児同然の男だった。対するウェイクは、はるかに手強い。二日の猶予はリスクが高すぎる。早急に次の手を打つ必要があった。

Consider

考察 2日の猶予の危険性

モットはアランに“2日後までに原稿を用意しろ”と指示するが、ハートマンにしてみれば2日の猶予は危険らしい。考えられる危険性は、アリスが誘拐されたのではなく闇に囚われたと気づいてしまう、ハートマンが望まない方向に物語を書き換えてしまう、モットが捕まって自分の関与がバレてしまう、などだろうか。結局のところ、いずれの事態も起こらなかったが。

二日だ 炭坑跡まで持ってこい
場所は調べりゃ分かる そこのビルに正午だ

◀ハートマンもモットも、アランが原稿を持っていないことを知らなかったのだろう。当のアランには2日でも短かった。

Title ナイチンゲール到着 No. 045

入手場所 EPISODE2 Act2−3:27／106（P.021）

ナイチンゲール捜査官はブライトフォールズにうんざりしていた。何もかもが田舎くさく、森もコーヒーも気に入らない。この街の至る所に想像を絶する恐怖が潜んでいると彼は確信していた。できることなら今すぐにでも、この街を後にして、浴びるほど酒を飲みたかった。だが、まだ仕事が残っている。あの小説家を捕らえなくては。何としても。

奴の狙いは原稿だった
アリスを取り戻すため 俺は必死で書こうとした

Title サラ、ナイチンゲールを疑う No. 046

入手場所 EPISODE3 Act1−3:44／106（P.027）

サラは自分の直感に自信があった。ナイチンゲール捜査官はろくでなしだ。酒臭い息のせいだけではない。バッジをちらつかせて権威を笠に着る態度や、人を詰問する時の目で分かる。ウェイクはどこだ？ どんな事故だった？ 奴の女房はどこへ行った？ なぜウェイクを逃がした？ そのくせ彼自身は「連邦捜査」の一点張りで、一切の質問を受け付けなかった。

Title ローズ、闇の存在の訪問を受ける No. 047

入手場所 EPISODE3 Act1−2:39／106（P.026）

その見知らぬ女がいつの間に部屋に入りこんだのか、ローズは訝った。異様な女だった。作り笑顔のような表情でローズの頬を指でなぞり、「かわいい娘」と囁く。眠りに落ちるような感覚に襲われ立ちすくむローズの耳に、女は氷のように冷たい闇の言葉を吹き込んだ。

Title ローズ、闇の存在に干渉される No. 048

入手場所 EPISODE3 Act1−2:40／106（P.026）

闇に触れられたローズは、すべてがモノクロの夢の世界で途方に暮れていた。あの女は、どんな願いも叶えてくれると言った。アラン ウェイクの女神（ミューズ）にだってなれる、と。頬がひきつるほどの笑みを浮かべ、ローズは睡眠薬を丸ごとひと瓶コーヒーに溶かしこんだ。心の奥底では恐怖のあまり泣き叫びながら。

Title ウェイク、再び闇の存在に干渉される No. 049

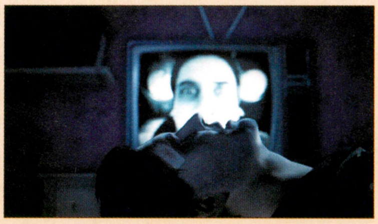
入手場所 EPISODE2 Act2−5:36／106（P.023）

闇の存在が彼女に接触したのは、小説家を罠に誘うためだった。夜の帳が下りた今、薬で体の自由を奪われた小説家は力なく横たわっている。室内の影が融合し、闇が再び彼に触れようとしていた。「仕事の時間よ」。

Consider

考察 アランを見守るアランの存在？

「ウェイク、再び闇の存在に干渉される」に書かれた内容が現実に起こる場面では、ゼインの呼びかけでアランが目を覚まし、闇の存在に触れられることはなかった。このとき、アランの横にあるテレビに、一瞬だがこちらをのぞき込むようなアランの顔が映る。ふだん、テレビの中で独り言をいっているアランと同じ顔だが、こちらに呼びかけているような雰囲気が見てとれる。



◀テレビの中のアランはすぐに消えてしまう。まるで、こちら側のアランが見えているかのような顔をしているが……？

Title ランドルフ、保安官に通報する No. 050

入手場所 EPISODE3 Act1−1:37／106（P.025）

ローズはランドルフ氏のお気に入りだった。どんなに辛い目に遭っても笑顔を絶やさない良い娘だ。彼女が自宅で何をしようと構わないが、あの見慣れぬ客人たち、例の小説家と偉そうな相棒はいかにも怪しかった。連中が閉じこもってから、もう数時間が経つ。ランドルフ氏はついに電話へ手を伸ばし、保安官事務所に通報した。

Title ナイチンゲール、ウェイクに発砲する No. 051

入手場所 EPISODE2 Act2−5:34／106（P.023）

FBI捜査官の怒声に俺は凍りついた。状況は悪化する一方だった。いっそここで何もかも投げ出し、他人の手に委ねてしまいたい衝動に駆られたが、奴の態度、銃の構え方から、俺は本能的に奴が味方ではないことを悟った。銃声が鳴り響く中、俺はよろめきながら闇の中へと逃走した。

Title ナイチンゲール、ラジオ局にて No. 052

入手場所 EPISODE3 Act1−3:41／106（P.027）

割れた窓の向こうに広がる暗い森を、ナイチンゲールはじっと見つめた。そのまま立ち去ろうとした彼を、メインが腕を掴んで引き止めた。「どういうつもりです？　相手構わず発砲するなんて正気の沙汰じゃない」。ナイチンゲールは腕を振りほどき、足早にスタジオを出た。その頬は怒りと屈辱で紅潮していた。

Title サラ、ラジオ局にて No. 053

入手場所 EPISODE3 Act2−1:50／106（P.028）

ナイチンゲールが去り、割れた窓から夜風が吹き込むスタジオで、メインはサラを見つめた。サラは目をそらした。「あの男はアル中だぞ。目がまともではない。ウェイクを追う理由だって、きっとろくな理由ではない。サラ、分かっているのかね?」。抑えきれない怒りにメインの声は震えていた。

Title マリガン、ナイチンゲールの指示に疑念を抱く No. 054

入手場所 EPISODE4 Act2−2:78／106（P.036）

マリガン保安官代理は喋り続けるソーントンを無視した。たかが小説家ひとりを相手に、こんな大捕り物をくり広げるなんて馬鹿げている。確かに奴は、トレーラーパークで警察から逃亡したが、そもそもの容疑すら不明なのだ。あの捜査官の横暴には、保安官もそろそろ我慢の限界だろう、とマリガンは踏んでいた。

Title ウェイク、ポルターガイストに襲撃される No. 055

入手場所 EPISODE3 Act1—3:45／106（P.027）

スチール製のフレームからパイプが勝手に外れ、闇の中で痙攣したように宙に浮いていた。一瞬、何が起きているのか理解できなかった。すさまじい勢いで倒れ掛かってきたそれを、俺は間一髪でかわした。フラッシュライトを向けると、それは怒りに身を震わせ、そして再び襲いかかってきた。

Title ウェイク、ブルドーザーに襲撃される No. 056

入手場所 EPISODE3 Act1—3:43／106（P.027）

突然、エンジンの轟音と共にブルドーザーが目覚め、コンクリートの壁に体当たりして、ずしりと着地した。さながら頭を振って体勢を立て直し、獲物を見据えて突進しようとする獰猛な動物のように。もちろん、こいつには頭も目もなかったが、無数の闇に包まれた車体は、迷うことなく俺に襲いかかってきた。

Title ナイチンゲール、モーテルにて No. 057

入手場所 EPISODE3 Act2—3:58／106（P.030）

ドアもカーテンも閉め切ったモーテルの薄汚れた部屋にいても、ナイチンゲールは住民たちの冷ややかな視線を感じていた。彼らが自分に下した評価、その容赦ないプレッシャーを、彼は無理やり頭から締め出した。奴らは皆ウェイクの手先に違いない。自分はただやるべきことをやるだけだ。「どうか何とか切り抜けさせてくれ」。彼はボトルを呷り、祈った。

Title ネルソン医師、バリーとローズを診察する No. 058

入手場所 EPISODE3 Act2—2:56／106（P.029）

バリーとローズの診察を終え、医師はぐったりと腰を下ろした。バリーはすでに回復しつつあったが、問題はローズだった。目は開けているがまるで上の空で、ひどく混乱していた。いわゆる「頭を触られた」状態だ。こんな状態の患者を診たのは、ほぼ三十年ぶりだった。医師は強い酒を呷った。あの時のことは片時も忘れたことはなかった。

Title ウェイク、原稿を読む No. 059

入手場所 EPISODE3 Act2—2:54／106（P.029）

俺は原稿を拾い上げ、読んだ。そのページには、俺が原稿を拾い上げて読むシーンが書かれていた。そして、そこで俺が読んでいるのは、俺が原稿を拾い上げて読むシーンが書かれているページを、拾い上げて読むシーンが書かれているページを、さらに拾い上げて読むシーンが書かれているページだった。

Title ウェイク、闇の存在に襲撃される No. 060

入手場所 EPISODE3 Act1—3:48／106（P.027）

闇が襲いかかってきた。周囲のあらゆる物を巻き込み、深みへと吸い込んでいく巨大な渦に引き寄せられ、両足が地面を離れた瞬間、俺は発炎筒目がけて身を投げた。竜巻のような闇に包まれながら、必死で発炎筒を灯したとたん、闇は怒号を上げて俺を放り出し、俺ははるか眼下に広がる暗い湖へと落下していった。

うわあああああああっ！

Consider

考察 原稿を読むシーン

"原稿を読むシーン"が、合わせ鏡のようにループしつづけている様子が記述された「ウェイク、原稿を読む」。特別な意味はない言葉遊びの一種ととらえることもできるが、難易度ナイトメアでのみ拾える原稿であることを考えると、なんらかのメッセージが秘められているのではないだろうか。

考えられるのは、自分自身を主人公にすると起こりうるループについての警告だ。たとえば、"原稿を書くシーンを原稿に書く"シーンを書いてしまうと、自分の書いた原稿Aによって原稿Bを書かされ、さらにその原稿Bによって原稿Cを書かされ……といった無限ループに陥るのかもしれない。

Title ハートマン、ウェイクを追跡する No. 061

入手場所 EPISODE4 Act1−1:65／106（P.033）

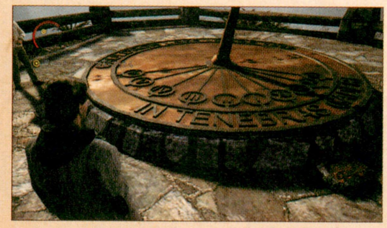
アラン・ウェイクの落下を双眼鏡越しに見ていたハートマンはジャックにボートを出させ、現場に急行した。水面に浮いた発炎筒が水に濡れてもまだ燃え続けていた。ジャックが、ボートのエンジン音をかき消さんばかりにラジオのボリュームを上げた。アンダーソン兄弟が喜びそうな騒々しい曲だったが、ハートマンは無視することにした。ついにウェイクをロッジに迎えることができたのだ。

なにより今は安静が第一だ また発作が起きたら困る
君はここの患者なんだ 入院してしばらくたつ

Consider

考察 ハートマンにとっての被験体

原稿を読むかぎり、ハートマンはトーマス・ゼインや湖底に沈んだキャビン、闇の存在のことを知っている。わざわざ片田舎の湖畔に創作家を集めているのだから、湖の力が創作を現実にすることも以前から知っていたのだろう。そんな彼にとっての被験体とは、"湖の力に呼応して現実となる創作ができる者"であり"その力で、ハートマンの望みを現実にしてくれる者"のことだと考えられる。いわば、ハートマンと闇の存在の目的は似ているのだ。


◀ロッジの日時計には「TZ、親愛なる友、ある詩人を偲んで」と刻まれている。これは彼の本心なのだろうか。

Title バリー、ロッジにて No. 065

入手場所 EPISODE4 Act1−1:63／106（P.033）

ハートマンは自慢のロッジを案内しながら喋り続けた。狩りの獲物コレクションは確かに見事だったが、バリーの忍耐にも限度があった。彼はハートマンの言葉を遮り尋ねた。「で、アランはどこだい?」。ハートマンは明らかに感情を害し、側にいた屈強のスタッフに頷いてみせた。男はにこやかに、慣れた手つきでバリーの肩をがっちりと掴んだ。

Title ウェイク、クリニックで目覚める No. 062

入手場所 EPISODE3 Act2−4:61／106（P.031）

伸ばした手の先でアリスの姿は溶けてしまった。意識が遠のいた。彼女がいた場所にはハートマンが立っている。殴ろうとしたが、両手が言うことを聞かなかった。「鎮静剤を打った。無理はよくない」。奴のなだめるような笑顔が無性に腹立たしかった。「今は安静が第一だ。また発作が起きたら困る。君はここの患者なんだ」。

Title ハートマン、ウェイクを眠らせる No. 063

入手場所 EPISODE4 Act1−2:71／106（P.034）

ハートマンはウェイクが眠りにつくのを見届けた。血の気の多い男だ。またしても危うく鼻を折られるところだった。焦りは禁物。今に飼い馴らして正しい方向へと導いてやる。ウェイクは間違いなく、これまでで最高の… トム以来の有望な被験体だった。「ゆっくりお休み」。ハートマンは笑顔で囁いた。「私に任せておきなさい」。

Title ハートマンの野望 No. 064

入手場所 EPISODE4 Act1−1:66／106（P.033）

自分が創作家ではないことをハートマンは承知していた。ここで診てきたアーティストたちの苦悩に辟易していたのだ。ハートマンは彼らの創造力をコントロールし、正しいディレクションを与えることで十分満足していた。つまりはプロデューサーだ。どのみち彼らのほとんどが、それを必要としている。無論、適切な被験体は極めて稀だったが。

Title ハートマン、停電に備える No. 066

入手場所 EPISODE4 Act1−2:68／106（P.034）

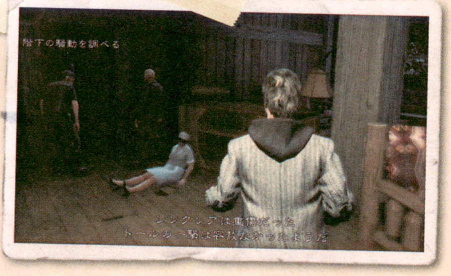
ハートマンは廊下を急いだ。セラピーが重要な段階にある今、ウェイクのそばを離れるのは不本意だったが、これはただの嵐ではない。ウェイクの原稿が、湖底に潜むものを呼び覚ましたのだ。そして「それ」はウェイクを捕らえにやってくる。ハートマンにとっては想定内だった。ボケた兄弟がウェイクの気をそらしてくれている間に、施設内の備えを再確認しておかなくては。

話の途中ですまないが電源が気がかりなので
様子を見て来るとしよう 続きは今度だ

Title トールとシンクレア看護師 No. 067

入手場所 EPISODE3 Act2−3:59／106（P.030）

コールドロンレイク ロッジの窓を稲妻が照らし、トール・アンダーソンは上機嫌でスチール製のハンマーを振りかざした。看護師のシンクレアが止めようとしたが無駄だった。「さあ行くぜ！ ミョルニルの一撃を食らいやがれ！」。力まかせに振り下ろしたハンマーが、シンクレアの頭を直撃した。「復活ツアーだ、ベイビー！」



Title 患者たち、ロッジを脱出する No. 069

入手場所 EPISODE4 Act2−1:75／106（P.035）

荒れ狂う嵐の中、アンダーソン兄弟は他の患者たちと共に、ふらつきながらクリニックを後にした。もう二度とここへは戻らない。辺りは闇に包まれていたが、トールとオーディンは恐れなかった。抜け道は知り尽くしているし、すでにその手は血で染まっている。闇との戦いは慣れたものだった。

Title バリー、闇の存在に襲撃される No. 070

入手場所 EPISODE4 Act1−2:70／106（P.034）

あれだけの転落にもかかわらず、無事だったことをバリーは単純に喜んでいた。ひとりで一晩、森で過ごすくらい何ともない。アランが何とかして降りてきてくれるのをここで待とう、と。だがその時、背後で重い足音がした。振り向いた彼の目に映ったのは、茂みから飛び出してきた人間の形をした闇と、振りかざされた斧だった。次の瞬間、絶叫するバリーの目前で世界が弾け飛んだ。

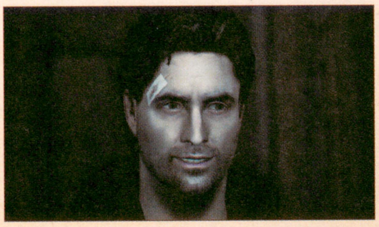
Title ウェイクと闇の存在、ロッジにて No. 068

入手場所 EPISODE3 Act1−3:47／106（P.027）

奴の鼻先で俺はドアをぴしゃりと閉めた。懇願されたところで、俺には開ける気など毛頭ないことが奴には理解できない。奴に対しては同情も罪悪感も皆無だった。奴の悲鳴を確認した俺は、間違いなく笑みを浮かべていたはずだ。だが、もう行かなくては。闇の存在がロッジ内部に侵入していた。

Consider
考察 不気味な笑みを浮かべるアラン

「奴の悲鳴を確認した俺は、間違いなく笑みを浮かべていたはずだ。」という原稿の文面どおり、ハートマンが闇に襲われて笑うアラン。この原稿が闇の存在に書かされたものなのか、アランが書き換えた部分なのかは不明だ。しかし、アランが"いけすかない奴"という感情だけでハートマンを亡きものにしようとしたのなら、とても正常な精神とは思えないが……。



◀暗がりだから不気味に見えるのかもしれないが、ニヤリと笑みを浮かべるアランは、ふだんとは別人にも感じられる。

Title ウォルター、アンダーソン農場にて No. 071

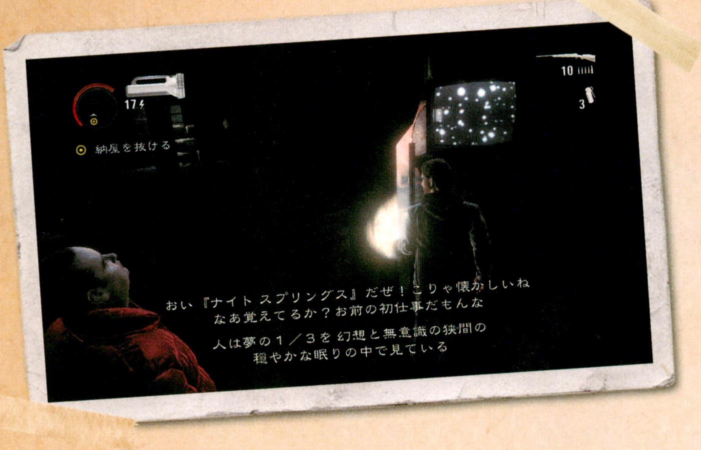
入手場所 EPISODE4 Act2−1:72／106（P.035）

アンダーソン農場で車を止め、ウォルターはようやく安堵した。もう少しだ。アンダーソン兄弟の密造酒をいただこう。だが、その時ポーチに人影が見えた。奴だ。無駄と知りつつ、ウォルターは再び必死で車を走らせた。涙で前方が見えなくなるまで、自分が泣いていることにも気づかずに。

Title ウェイク、野外ステージにて No. 072

入手場所 EPISODE4 Act1−2:67／106（P.034）

俺は辺りに散乱するバイキング風の装飾品と、その中央に鎮座する意外な物に目を奪われた。それは豪華なPAシステムを完備したフルサイズの野外ステージだった。人里離れた農場にこんな代物を造り上げた神経を疑ったが、爆音と共に花火が上がり、大音量で曲が流れだすと、それは奇妙に絵になる光景だった。



納屋を抜ける

おい『ナイト スプリングス』だぜ！こりゃ懐かしいね
なあ覚えてるか？お前の初仕事だもんな

人は夢の１／３を幻想と無意識の狭間の
穏やかな眠りの中で見ている

Title 失われた時間の真相 No. 074

入手場所 EPISODE4 Act2−3:81／106（P.037）

再びアリスの悲鳴が夜の静寂を破った。ライトを持った自分がキャビンへと走っていく。俺は過去の自分を追いかけた。酔いに任せた途方もない夢だが、そこには真実が隠されていた。アリスが消えた夜、これがすべての始まりだった。失われた一週間に何が起きたのか。今その謎が暴かれようとしていた。

キャビンへ向かう

アリス！今行く！大丈夫だ！今行く！

Title ナイチンゲール、ウェイクを捕らえる No. 075

入手場所 EPISODE4 Act2−1:73／106（P.035）

ナイチンゲール捜査官は意識のない小説家をじっと見つめた。俺の苦悩も知らず、こいつはのうのうと眠っていやがる。彼はウェイクの頭に銃口を押しつけた。殺してやる。手が震え、喉が乾き、息が詰まる。歯を食いしばり、もう一度引き金を引こうとしたが無理だった。ウェイクが身じろいだ。ナイチンゲールは逮捕で妥協するしかなかった。

Title ナイチンゲール、原稿を読む No. 077

入手場所 EPISODE5 Act1−1:82／106（P.039）

ナイチンゲールは原稿の意味を探ろうとした。支離滅裂で不可解だったが、すべて事実であり、あまりに正確過ぎた。フラスコを取り出し酒を呷る。次の瞬間、まさにその通りの情景が記されたページに目を奪われた。眩暈を覚えたのは酔いのせいではなかった。

Title 『ナイト スプリングス』 No. 073

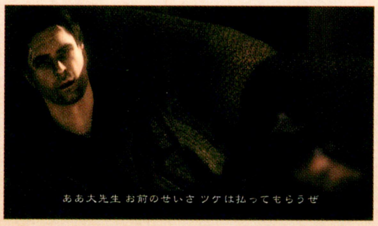
入手場所 EPISODE3 Act1−3:46／106（P.027）

『ナイト スプリングス』のテーマ曲を聴くと、いまだに複雑な心境になる。あれがプロの作家としての初仕事だった。バリーがコネクションを駆使したおかげで、急きょ準レギュラーの脚本家として起用されたのだ。当時は屈辱しか感じなかった。俺が目指していたのはアーティスト、小説家だったのだ。青かった。仕事に誇りを持てるようになるには、長い年月を要した。

Consider

考察 ナイチンゲールの言う証拠

「ナイチンゲール、原稿を見つける」や「ウェイクとバリー、留置場にて」を見ると、ナイチンゲールはアランの原稿を"連邦捜査官の暗殺計画などに関わる証拠"だと考えているようだ。また、アランの原稿を読み漁ったことから、原稿が事件解決のカギになっていることを知っていたようにも思える。しかし、彼がアランを追っていた本当の理由は不明のままだ。



ああ大先生 お前のせいさ ツケは払ってもらうぜ

◀ナイチンゲールは幾度もアランを射殺しようとした。単に原稿に書いてあるからそうしたのか、本当に憎いからなのか。

Title ナイチンゲール、原稿を見つける No. 076

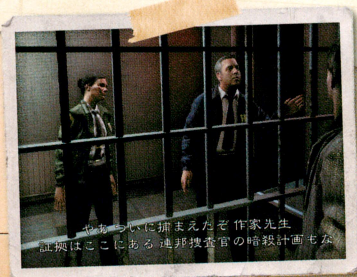
入手場所 EPISODE4 Act2−2:79／106（P.036）

保安官代理たちがウェイクとウィーラーを連行した後、ナイチンゲール捜査官はウェイクが所持していた原稿の束を読み漁った。ランダムなページの寄せ集めだったが、それで十分だった。そこには、様々な実名と共に自分の名も記されていた。思わず手が震えた。ついに動かぬ証拠を掴んだのだ。

Title ウェイクとバリー、留置場にて No. 078

入手場所 EPISODE3 Act2−2:53／106（P.029）

俺は留置場にいた。そばではバリーが俺と同様、最悪の顔色で落ちつきなく足を揺らしている。鉄格子の向こう側には、原稿の束を手にしたナイチンゲール捜査官とブレーカー保安官がいた。ナイチンゲールは狂気じみた笑みを浮かべ、こう言った。「ついに捕まえたぞ、作家先生。証拠はここにある。連邦捜査官の暗殺計画もな」。



やあ ついに捕まえたぞ 作家先生
証拠はここにある 連邦捜査官の暗殺計画もな

Title ナイチンゲール、闇の存在に襲撃される No. 079

入手場所 EPISODE5 Act1−1:83／106（P.039）

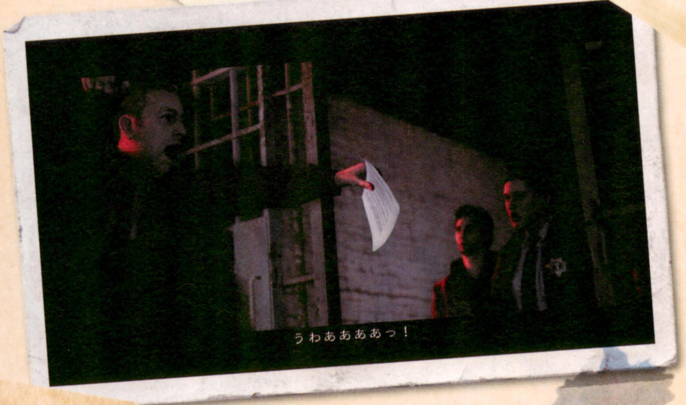
状況は手に負えなくなりつつあった。自らの命に代えても阻止しようと発砲しかけた瞬間、ナイチンゲールは躊躇した。この場面も原稿に書かれていたのだ。リアルな既視感と、自分もまた誰かが書いた物語の登場人物である恐怖に体が凍りついた。次の瞬間、背後から何者かが襲いかかり、彼は夜の闇へと連れ去られた。

Consider

考察 原稿に書かれたことは絶対

ナイチンゲールはあらかじめ原稿を読んでいたにもかかわらず、原稿とまるっきり同じ言動をして、同じように闇に襲われてしまった。自分が闇の襲撃を受ける原稿を読んでいたラスティの場合（P.085）もそうだが、原稿の内容は“知っていても避けられない絶対的なもの”なのかもしれない。

「闇の存在、ウェイクを追い詰める」によれば、闇の存在にとっても原稿は絶対なようだ。アランが闇の底のキャビンに着くまでは原稿に書かれているため、そのあとアランが結末を書く直前だけが捕らえるチャンスなのだろう。それまでは間接的に攻撃して、心身を弱らせる以外ないのだ。



Title バリー、保安官事務所にて No. 080

入手場所 EPISODE5 Act1−1:84／106（P.039）

電話をかけまくり、人を動かす。それはバリーが最も得意とすることだった。外で不気味な音がするたび肝を冷やしたが、あの美人保安官の頼みとあらば仕方ない。一度だけアランに催促のメールを送り、後はひたすら電話をかけ続けたが、突然その指が凍りついた。どこかで窓ガラスが割れ、部屋の電気が消えたのだ。

Title バリー、雑貨店にて No. 081

入手場所 EPISODE5 Act1−2:87／106（P.040）

バリーは服の汚れを払うと、雑貨店の店内を見渡した。豆の缶詰の隣には鍵のかかったケースにフレアガンがぎっしり詰まっていた。その横にはバールまで揃っている。バリーは満面の笑みを浮かべた。これぞまさに、アクション映画で主人公が全身フル装備するシーンじゃないか。バリーはすぐさま実行に移した。

Title 闇の存在、ウェイクを追い詰める No. 082

入手場所 EPISODE5 Act1−2:88／106（P.040）

闇の存在が湖底から解放されるには、小説家に物語を完結させる必要があった。これまで幾度となく接近しながら、小説家を捕らえられずにいたのだ。闇は原稿に書かれた筋書きを逸脱できない。だが、間接的に追い詰めることは可能だった。行く手を阻む邪魔者をすべて飲み込んだ闇は、それらをアラン・ウェイク追跡の道具として利用した。

Title シンシア、ダムへ向かう No. 083

入手場所 EPISODE5 Act2−1:90／106（P.041）

水道管の中を進みながら、シンシアは小説家に腹を立てていた。余計な危険ばかり冒して、なんて愚かな人。しかも平然とルールを破って！ 70年代に起きたあの恐ろしい事件以来、彼女はずっと耐えてきたのだ。街を守り続けることに疲れ果てた彼女は今、ただひたすら休息を求めていた。

Title ヘリコプター墜落 No. 084

入手場所 EPISODE5 Act2−3:94／106（P.043）

サラは安堵しかけていた。彼らが事態を収拾してくれるかもしれない。その時突然、轟音が耳をつんざいた。何百羽もの漆黒の鳥の群れが、ヘリのプロペラに襲いかかってきたのだ。機体が大きく傾き、コントロールパネルに火花が散った。サラは瞬時に悟った。墜落する。隣でバリーが悲鳴を上げた。

Title ウェイクの思惑 No. 085

入手場所 EPISODE5 Act2−1:91／106（P.041）

キャビンで書いた物語が現実になった。それは闇の存在に操られて書いたホラー小説だったが、結末はまだ書き上げていなかった。未完の原稿の最後のページは、キャビンの書斎のタイプライターにある。あの部屋へ戻り、物語に正しい結末を書き込み、アリスを救うのだ。

Title 闇の存在、ウェイクを妨害する No. 087

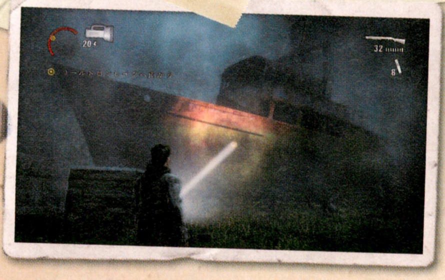
入手場所 EPISODE6 Act1−3:97／106（P.046）

闇の存在は、もはや小説家に自らの望む結末を書かせようとはしていなかった。あの男は知りすぎた。しかもトーマス・ゼインが残した凶器を手にしている。今や闇はコールドロンレイクに、あの深淵に行かせまいと、全力で小説家の行く手を阻もうとしていた。

Title 湖底の墓場 No. 088

入手場所 EPISODE6 Act1−3:100／106（P.046）

コールドロンレイクの湖底は、かつてこの深淵へと引きずり込まれたものたちの墓場だった。朽ち果てた古い難破船や、墜落した飛行機の残骸。闇の存在は、それらに息を吹き込み、無造作にばらまいた。木々が倒れ、大地が軋んでも、闇は気づきすらしなかった。



Consider

考察 湖に沈む難破船や飛行機

「湖底の墓場」の原稿によれば、湖底には過去に闇の存在が引きずり込んだ難破船や飛行機が沈んでいるらしい。巨大な竜巻を作り出せる闇の存在なら、船や飛行機を引きずり込めそうだが、光に触れるリスクが高いうえ竜巻を発生させれば人間が警戒して近づかなくなってしまう。

そこで考えられるのは、もともと船や飛行機は事故や災害で海に沈んだものではないかということ。海とコールドロンレイクが地底でつながっていて、闇の存在は海に沈んでいたものを文字どおり“引きずり込んだ”だけなのかもしれない。これなら安全かつ多くのものを引きずり込めそうだ。

Title サラとバリー、「照らされた部屋」にて No. 086

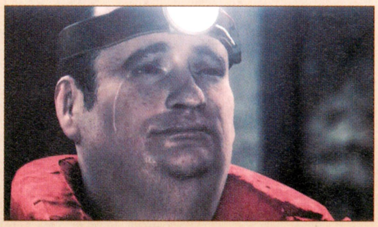
入手場所 EPISODE6 Act1−3:101／106（P.046）

結局、バリーにはサラを撃つ気など毛頭なかったし、サラもそれは承知していた。ウェイクが行ってしまうとバリーは銃を捨て、眩しさを遮るように顔を手で覆い、床に座り込んだ。「あいつには、もう二度と会えない気がする」。弱々しく呟くバリーに、サラは返す言葉がなかった。おそらくバリーの言う通りだろう。

Consider

考察 アランとバリーは二度と会えないのか

バリーに「あいつには、もう二度と会えない気がする」と言わせ、サラにもそう思わせたのは、ほかでもないアラン自身が書いた原稿のせいだ。アランはこの原稿を書いた時点で、自分を犠牲にするつもりだったのだろう。ただし、“〜気がする”や“おそらく〜だろう”といった推測の表現に留めていることから、いずれは再会する可能性を残しているとも考えられる。



◀アランを涙ながらに送り出すバリー。これはアランの原稿には書かれていない、バリーの心からの涙だと思いたい。

Title 湖底にて No. 089

入手場所 EPISODE6 Act1−6:106／106（P.048）

ゼインが姿を消すと、俺は変化し続ける夢の中に取り残された。キャビンへの道を探さなくては。俺は物語にこの場所から抜ける道を書きこんであった。俺は「道」という概念を辿った。行く手を阻む海を渡る場面では島への橋が現れた。暗い湖底にキャビンという概念が点滅し、俺はキャビンが実在すると念じた。そして、それは現れた。

Title 闇の底 No. 090

入手場所 EPISODE6 Act1−4:104／106（P.047）

そこは俺の想像をはるかに超えた場所だった。定まった形状を持たず、あらゆるものが流れている。概念的であり主観的だった。そこでは物語が手に取るように感じられた。言葉や構想が辺りを漂い、今にも現実になろうとしていた。

Title アリス、闇に囚われる No. 091

入手場所 EPISODE5 Act1−2:89／106（P.040）

アリスは声が枯れるまで叫び続けた。周囲の闇は冷たく濡れて悪意に満ち、果てしない。彼女は闇の深淵に捕らわれた囚人だった。恐怖に自我を失いそうな彼女を辛うじて支えていたのは、微かに感じるアランの気配だった。声が聞こえた。紡ぎだす言葉が点滅する影のように見えた。彼もまた彼女の気配を感じ、必死で近づこうとしていた。

Title ゼインの詩 No. 092

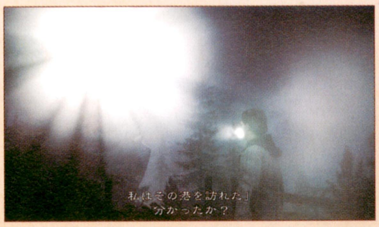
入手場所 EPISODE6 Act1−6:105／106（P.048）

それは夢の中で光に包まれた男が朗読した詩だった。同じ詩を、俺はキャビンにあったゼインの詩集の中で見つけた。彼は知らなかったのだ 我が家たる湖の向こうに広がる 深い常闇の海を その荒ぶる波と その静けさを 私はその港を訪れた 私はその港を訪れた

Consider

考察 ゼインの詩が意味するものとは

難易度ナイトメアで最後に見つけられる原稿、「ゼインの詩」。その内容はエピソード1の悪夢の中で、強烈な光が語った言葉そのものだ。ここから理解できるのは、悪夢に現れた強烈な光はゼインだったと考えられること。そして、詩の内容から"湖の向こうに常闇の海がある"ということだ。常闇の海とは、本当の海のことなのか、それとも闇の底の比喩なのだろうか。

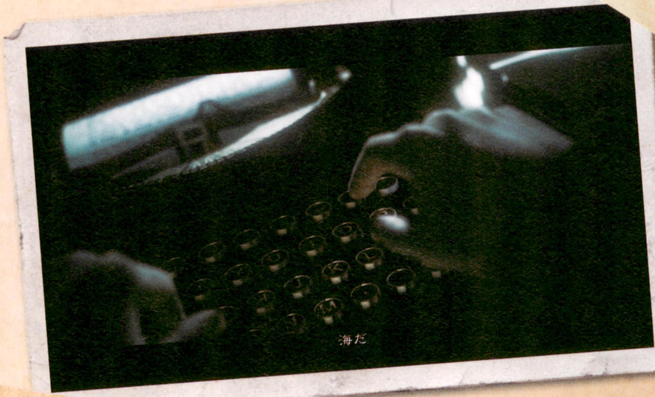


◀詩のなかの「私」がゼインなら、「彼」はアランなのだろうか。「その港」についても、どこを指すのか不明瞭だ。

Title 『サドンストップ（急停止）』その１ No. 093

入手場所 EPISODE2 Act1−1:14／106（P.019）

話に聞いていた通りだ。延々と落下し、最後は急停止する。今、雪の上に横たわる俺の脳内では、生々しいフラッシュバックが次々と去来していた。まるで俺自身の最期を撮影したホームビデオのように。自分ひとりの通夜のように。運命の女は行ってしまった。俺を殺した、あの最後のキスの苦みだけを残して。



Title 『サドンストップ（急停止）』その２ No. 094

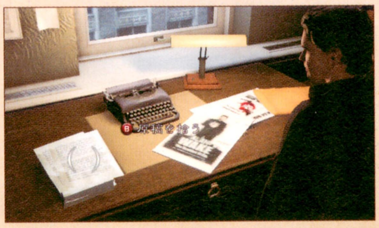
入手場所 EPISODE2 Act1−1:15／106（P.019）

ついにその時が来た。復讐を遂げてから13年、苦痛を抱えた身には長い年月だった。体から流れ出た俺の血が雪を赤く染めていく。散乱した鎮痛剤を溶かし、ゆっくりと下水道に滴り落ち、やがて街の汚水と混ざり合って、その一部となる。懐かしい顔が見えてきた。妻と子供だ。待たせたな。ただいま、俺だよ。

Consider

考察 『ディパーチャー』ではない原稿

アランが拾う原稿には『ディパーチャー』とは関係のないものも含まれている。アランの小説である『サドンストップ』の一節を抜き出した2枚はもちろん、ゼインやアンダーソン兄弟、シンシアたちの行動が書かれたもの、歌詞が書かれたものも『ディパーチャー』の一部ではないように思われる。ゼインはこれらをアランに見せることで、過去の出来事を伝えようとしたのだろうか。

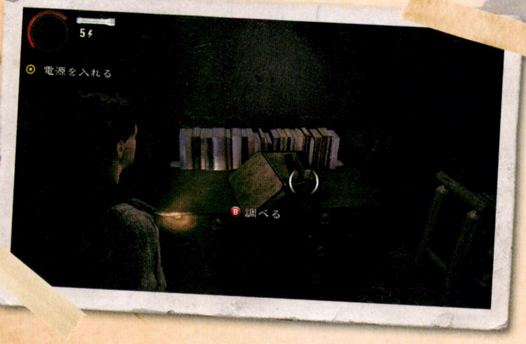


◀『サドンストップ』の2枚は、3年前のアランの自宅で見つかる。これらは明らかに『ディパーチャー』とは関係ない。

Title トーマス ゼインとアシスタント **No.** 095

入手場所 EPISODE4 Act1−1:62／106 (P.033)

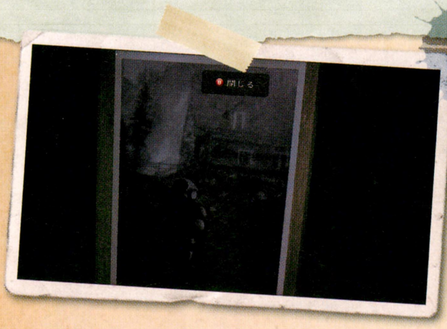
ゼインには、まるで詩がひとりでに形を成し、完成されていくかのように感じられた。タイプライターのキーからエネルギーがほとばしるような感覚だった。刺激的な体験だったが、同時に恐ろしくもあった。アシスタントのエミルがいなければ投げ出していただろう。だが、エミルもまた言葉を操ることに長けた青年だった。



Title トーマス ゼイン、最後のダイビング **No.** 098

入手場所 EPISODE6 Act1−4:103／106 (P.047)

心臓をえぐり出してなお「それ」は生きていた。バーバラの顔を被った「それ」は、バーバラの声で甘く空虚な毒を吐き続けた。ゼインはダイビングスーツを着込み、椅子に縛り付けていた縄を解いた。腕の中で弱々しくのたうつ「それ」を抱え、彼は桟橋へ、そしてその先に広がる果てしない水底へと踏み出した。



Title アンダーソン兄弟、1976年 **No.** 099

入手場所 EPISODE4 Act2−2:80／106 (P.036)

1976年、アンダーソン農場は狂気に包まれた。濾過せずに使用したコールドロンレイクの湖水が、自家製の密造酒に不思議な効果をもたらしたのだ。まるで神になった気分だった。オーディンは笑いが止まらず、自分の片目をくり抜こうとした。トールは奇声を上げながら全裸で駆け回り、稲妻を捕らえようとハンマーを振り回した。彼らの歌に宿った力が今、深淵に眠るいにしえの存在を呼び覚まそうとしていた。

Title トーマス ゼインとバーバラ ジャガー **No.** 096

入手場所 EPISODE3 Act2−1:51／106 (P.028)

トーマス・ゼインはバーバラ・ジャガーとたちまち恋に落ちた。若く美しく溌剌とした彼女は、それまで幸福とは無縁だったゼインの人生を、いともたやすく変えてしまった。生まれて初めてゼインは満ち足りていた。彼女がそばにいるだけで、淀みなく力強く、鮮明に言葉が溢れだした。ゼインにとって彼女はまさに女神だった。

Title ゼインの遺産 **No.** 097

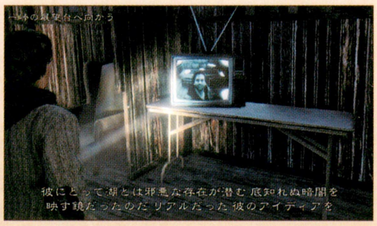
入手場所 EPISODE5 Act2−3:96／106 (P.043)

ゼインには分かっていた。自ら解放してしまった闇の存在を葬るには、自分自身を含め、すべての原因を取り除かねばならない。だがそれでも、死んだ恋人の目で彼を見つめるこの存在が、いつかまた復活する危険性は残る。だから彼は、自らを全著作と共に消し去る物語に唯一の例外を設けた。靴箱にしまった物だけは、この世に残ると。

Consider

考察 過去が書かれた原稿

ゼインやアンダーソン兄弟にかかわる過去のことが書かれた原稿は、アランが『ディパーチャー』にゼインやアンダーソン兄弟を登場させる際に、キャラクターづけとして書いた可能性もある。過去の状況を事細かく書けているのは、キャビンにあったゼインの作品を参考にしたのかもしれない。そうなると、結果的には"ゼインが書いていた原稿"とも言えるのだが。



彼にとって湖とは邪悪な存在が潜む底知れぬ暗闇を
映す鏡だったのだ リアルだった彼のアイディアを

◀ゼインが自らについて書いた作品を、アランは参考にしたと言っている。この発言の詳細はP.106で確認できる。

Title シンシアの任務 **No.** 100

入手場所 EPISODE5 Act1−2:86／106 (P.040)

シンシアは、時には折れそうな心を抱えながら懸命に準備を進めてきた。廃墟となった発電所に通い、物資の隠し場所には特殊な塗料で印をつけた。闇に触れられ光に救われた、彼女と同類の者のみが見える目印だった。来るべき戦争、光と闇との決戦に備え、防衛と補給線の確保が彼女の任務だった。

『いずれ時がきたら 誰かが訪ねてくる』
トムがそう言ったの そう書き残したの

Title 『チルドレン オブ エルダーゴッド』一番訳詞 No. 101

入手場所 EPISODE5 Act2−1:92／106（P.041）

『チルドレン オブ エルダー ゴッド』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（一番 訳詞）

戦士たちよ たいまつを担う者たちよ 夢を呼び覚ませ 異界の悪霊うごめくこの夜を 光で照らせ 偉大なるオーディンの導きに 正気と縁を切れ ハンマーに力を 彼らの名の下に立ちあがれ 記憶と思想 鋭い爪の漆黒の鳥 太古の神の子らよ 今こそ光で闇に天罰を下せ

ラブストーリーの舞台となった島らしい 悪くない

Title 『チルドレン オブ エルダーゴッド』二番訳詞 No. 102

入手場所 EPISODE5 Act2−3:95／106（P.043）

『チルドレン オブ エルダー ゴッド』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（二番 訳詞）

ひっかき女 醜い鉤爪に歪んだ歯 波のように奴隷をさらったお前 海へ還れ 父なるトールの祝福を受けよ 闇と光の戦争に 彼らの歌で 奴らの悪事で 崩壊をもたらせ 記憶と思想 鋭い爪の漆黒の鳥 太古の神の子らよ 今こそ光で闇に天罰を下せ

Title 『ポエット アンド ミューズ』一番訳詞 No. 103

入手場所 EPISODE6 Act1−3:98／106（P.046）

『ポエット アンド ミューズ』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（一番 訳詞）

それは謎に満ちた古い伝説 詩人のトムとその女神 魔法の湖が詩人の言葉に生命を与え 詩人は愛する女神に詩を捧げた 暗い波間のその奥に 眠る秘宝の物語 そしてついにある夜明け 霧の漂う湖に 女神はその身を投じ 波間に沈み息絶えた

Title 『ポエット アンド ミューズ』二番訳詞 No. 104

入手場所 EPISODE6 Act1−3:99／106（P.046）

『ポエット アンド ミューズ』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（二番 訳詞）

詩人は湖で女神の名を呼んだ 応えはなく 恐怖に打ちひしがれ 詩人は失われた秘宝の行方を追った やがて訪れる闇 詩人の呼びかけが湖面に響く 愛する女神を連れ戻すため 詩人が物語を書き始めたとき 湖底の闇に眠る悪夢が目を覚ました

Title 『ポエット アンド ミューズ』三番訳詞 No. 105

入手場所 EPISODE6 Act1−4:102／106（P.047）

『ポエット アンド ミューズ』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（三番 訳詞）

そして彼女は真夜中に現れた 瞳に闇を湛え 喪服に身を包み 甘い言葉を囁くが 詩人はようやく過ちに気づき 彼女と共に 湖の深淵に身を沈める あれは夢か現実か 謎は謎のまま 語り継がれた 月のない夜には ふたりの姿が いまだに現れると

Title 『ポエット アンド ミューズ』リフレイン訳詞 No. 106

入手場所 EPISODE5 Act2−2:93／106（P.042）

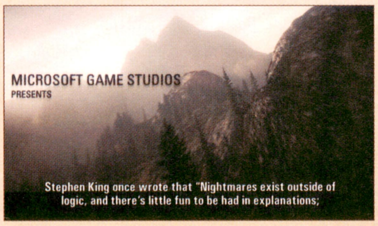
『ポエット アンド ミューズ』
作詞: オールド ゴッズ オブ アースガルズ（リフレイン 訳詞）

愛する者を解き放つには 魔女のキャビンの鍵が要る レディー オブ ライトを捜せ 夜に怯える彼女を レディー オブ ライトを捜せ 夜に狂わされた彼女を その手で運命を変えたいのなら

Consider

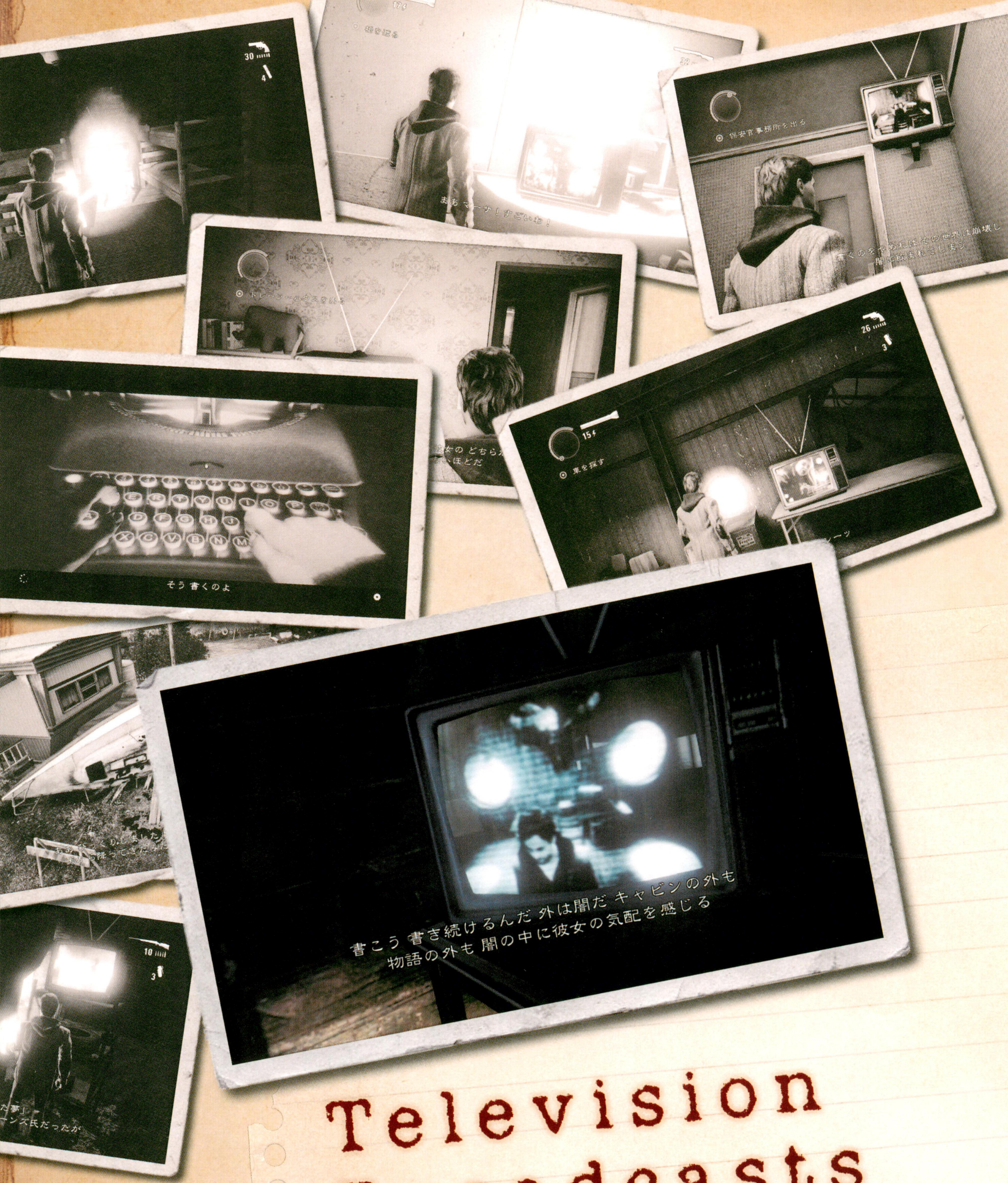
考察 英語の原文を見てみよう

ゲーム中で見られる原稿は、英語の原文を和訳したものだ。訳は非常にわかりやすいが、英語の原文を見るとニュアンスが少し変わるものもある。英語の原文を見るには、Xbox 360本体の言語設定を「English」に変えてからゲームを起動すればOK。メニュー画面も英語になってしまうが、「Extras」の「Playback」から「Manuscript」を選べば原稿を閲覧できる。



Stephen King once wrote that “Nightmares exist outside of logic, and there's little fun to be had in explanations;

◀この状態でゲームを開始すると、ゲーム中の音声や字幕も英語になる。ひと味違った雰囲気を楽しめるだろう。



保安官事務所を出る

東を探す

そう 書くのよ

書こう 書き続けるんだ 外は闇だ キャビンの外も
物語の外も 闇の中に彼女の気配を感じる

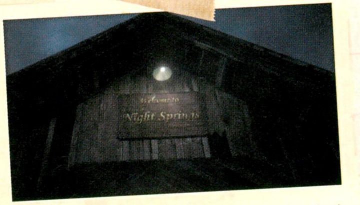
Television Broadcasts

テレビの向こうからのメッセージ

ブライトフォールズの各地にあるテレビで見られる、往年のドラマ『ナイト スプリングス』と、独り言をわめく小説家。その内容を紙上に再現した。ミステリアスなヴィジョンとメッセージの真意を読みとろう。

本編の謎を示唆する内容

『ナイト スプリングス』で語られる内容は、一見すると意味を理解しにくい。しかし、セリフや表現を深く突きつめてみると、ぼんやりと本編との関連性が浮き出てくるものもある。また、独り言をわめく小説家は、おそらくキャビンに閉じこめられて『ディパーチャー』を書いているアラン自身だ。こちらも初めて見ると意味不明だが、実はアランがキャビンでどのように過ごしていたかがハッキリと描かれているのだ。

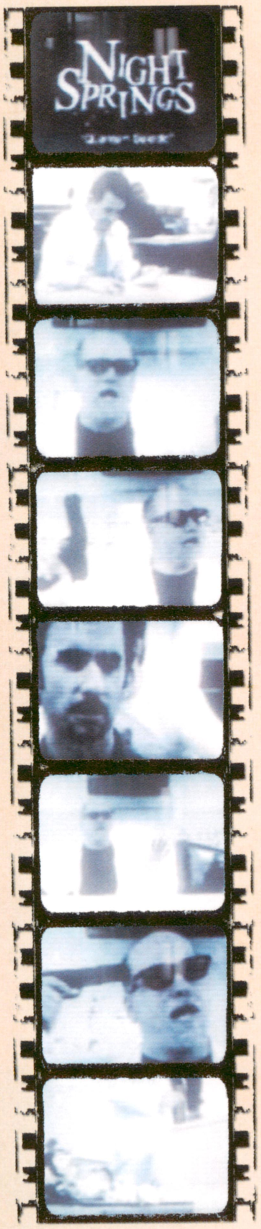


アランが最初に見る悪夢にも『ナイト スプリングス』の名が出てくる。何か関係があるのだろうか？

A Quantum Suicide

量子自殺

視聴場所	EPISODE1 Act3-2 (P.017)



ナレーター: ニュートン、アインシュタイン、カール セーガン…人類の進化に貢献した彼らは永遠の名声を勝ち取ったが、ときにその代償は途方もなく高くつく…それがここの掟なのだ。ナイト スプリングスの。

ナレーター: 今夜のお話は「量子自殺」。運命のシナリオを書き変えるのは、とても勇気がいることだ。バークレイ・コルヴィン博士は今まさに、記者たちの目前で実践しようとしていた。

コルヴィン: 皆さん、こんばんは。ドクターバークレイ・コルヴィンです。今夜、皆さんをムーアコック研究所にお招きしたのはパラレルワールドの解釈に関する公開実験を行うためです。

コルヴィン: さて、ここに弾の入ったピストルがあります。これを使って今から実演しますものは、思考実験のひとつで一般的には「量子自殺」として知られております。

レポーター1: 自殺だって?

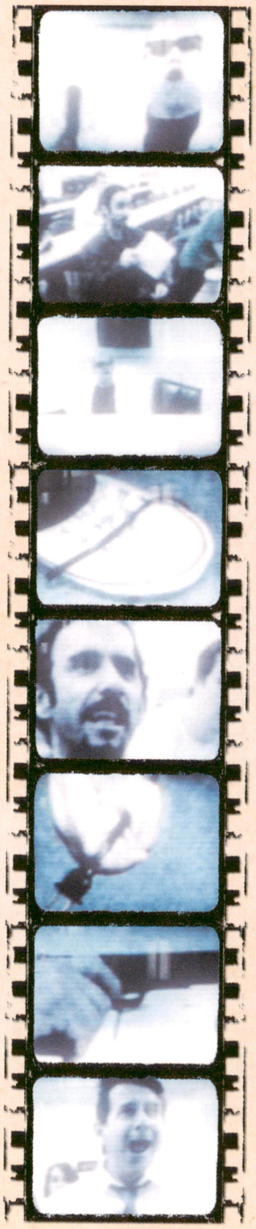
レポーター2: 本物の銃か? まさかな?

コルヴィン: どうぞご静粛に。危険はありません。今から銃で頭を撃つので、何が起きるかご覧あれ。

(コルヴィンが引き金を引くが弾は出ない)

コルヴィン: インチキじゃないかって? では、あの植木鉢をご覧ください。

(コルヴィンが銃で植木鉢を撃ち抜く)



コルヴィン: しかし、この銃では私を殺せません。引き金を引くたび、銃から弾が発射されない現実と発射される現実という2つの現実が現れますが、この装置を使えば100%の確率で前者の現実が現れます。つまり、何があろうとも、この銃で私を殺すことは不可能なのです!

レポーター1: ちょ、ちょっと。それって、引き金を引くたびに、あなたはもうひとつの現実で死んでるってことですか?

コルヴィン: ええ、もちろん。ただ、それは大した問題じゃない。ある瞬間に何かが起きるという無限の可能性のうちのひとつにすぎません。肝心なのは、ここでは何も起きないという事実でしょう。

レポーター1: あんた、イカれてるよ!

コルヴィン: イカれてる? 私がイカれてると?

レポーター2: あのー、ここのコード、足が引っ掛かって抜けちゃったんですけど?

コルヴィン: いいでしょう! では、量子が起こす奇跡をご覧なさい!

(コルヴィン博士が引き金を引く)

ナレーター: 哀れなコルヴィン博士。過剰な自信が裏目に出たのか、大衆の声を無視した報いか。いずれにせよ、パンドラの箱を開けるべきではなかったのだ。好奇心が命取りになる場所…それがナイト スプリングス。

Consider

考察 コルヴィン博士の装置と湖の力

コルヴィン博士が開発したという"100%の確率で特定の現実が現れる装置"は、コールドロンレイクの力と似ている。湖の力は創作を現実にするが、それを"ある瞬間に何かが起きるという可能性のなかから、創作された内容を100%起こす装置"と考えることもできる。このあたりはアランの言葉である「エピソードはリアルでなければならない」という説にも通じるところがあり、物事が起きる可能性や必然性のないことを創作したところで、それが湖の力で現実になることはないのだ。

また、博士の装置は電源らしきコードが抜けていたせいで作動しなかった。これも湖の力に当てはめてみると、何らかの"電源"を止めれば闇の存在の悪用を阻止できるという可能性を示唆している。

▲湖の力の源となっているのは、水そのものか、闇の存在自体か、それとも湖とつながる海にある何かなのか……。

The Man in the Mirror

鏡の中の男

視聴場所	EPISODE2 Act2-2 (P.020)

NIGHT SPRINGS

ナレーター：犯罪が現代社会の病なら、刑罰はその特効薬だろう。だが、罰することのできない罪も存在する…。ここ、ナイトスプリングスでは。

ナレーター：今夜のお話は「鏡の中の男」。

警官：こちらです、捜査官。妙な男でして。

FBI捜査官：君が殺したのか。なぜだ？

容疑者：仕方ねえさ。

FBI捜査官：だが、解せんな。君のようなごく普通の男がどうして？　息子さんをサッカーの試合へ送っていって、そこで人を殺す理由がわからない。報告書によると「拳を凶器に被害者の頭部を繰り返し強打」したそうだな。

FBI捜査官：まあ、要するに彼をボコボコにしたわけだ。だが動機は？　あれは一体誰なんだ？　なぜ君のような男があんなことを？

容疑者：顔がムカついてね。

FBI捜査官：だろうな。あれじゃもう元の顔もわからん。身元の分かる所持品もなしだ。

容疑者：そいつは大変だな。

FBI捜査官：だが、指紋を照合してみたら一致したんだ。君の指紋とな。

容疑者：そりゃすげえ！

FBI捜査官：息子さんは君が白いシャツを着ていたと言ったが、そのシャツはグリーンだ。白は被害者が着ていた。

容疑者：今は真っ赤だろうな。

FBI捜査官：言い逃れはできんぞ。

容疑者：それで俺を追い詰めたつもりか？　警官が駆けつける前に、息子とじっくり話し合ってね。あの子は叫び続けてるんだろ？　正気に戻ると思うか？　まあムリだろうな。

FBI捜査官：なんて奴だ。

（容疑者に銃を向けるFBI捜査官）

容疑者：ほお？　俺を撃つのか？　何のために？　どうせぶち込まれるんだ。さあ撃てよ。

FBI捜査官：いったい…どうなってるんだ。

容疑者：あんたにゃ一生分からんさ。心配ない、きっとまた会える。

容疑者：鏡の中でな。

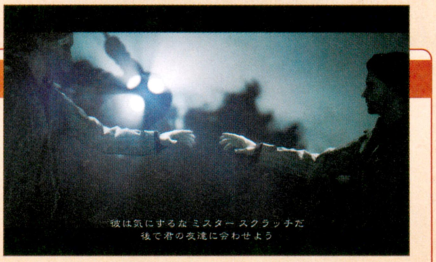
（扉が開く映像のあと番組が終了する）

Consider

考察 姿を真似るシェイプシフター

この物語に出てくる容疑者は、被害者に変身したシェイプシフターと考えられる。そのため、被害者の息子と親子だと間違われたり、被害者と指紋が一致したりするのだ。また、捜査官が容疑者を撃つのをためらい、容疑者が「また会える。鏡の中でな」と言っていることから、このとき容疑者は捜査官の姿に変身していたのだろう。

ゲーム中では、シェイプシフターらしき存在が2人いる。1人はバーバラ・ジャガーと同じ姿をした闇の存在、もう1人は終盤で登場するアランと同じ姿をしたミスタースクラッチだ。「鏡の中の男」に出てくるシェイプシフターが残忍な性格であることを考えると、闇の存在はもとより、ミスタースクラッチも危険な存在のように感じてしまうが……？



▲ミスタースクラッチはアランの行動を“鏡に写したように”真似していた。アランとは対極的な存在なのだろうか。

A Family Occasion

儀式への招待

視聴場所	EPISODE3 Act1-3（P.027）

NIGHT SPRINGS

ナレーター：人は皆、この世に存在していることを当然のように感じている。狂気と恐怖と隣り合わせであることにも気づかずに。すべてを見通す星が輝く町…それがナイト スプリングス。

ナレーター：今夜のお話は「儀式への招待」。 新聞記者のアルヴィン・ダーレスは地元の珍しい風習について調べていたが成果があがらずにいた…そう、今夜までは。

ダーレス：いや、よく考え直してくれたね。大昔の儀式や伝承といったものに、うちの編集者は目がないんだよ。

住民（女）：ええ、ダーレスさん。見世物にされるのは御免ですけど、あなたの真剣さが伝わってきましたので。

ダーレス：ああ、真剣だとも。僕は離れて見てるから、儀式を始めてくれたまえ。

住民（女）：実は、あなたの手をお借りしたくて、ちょうど男手が足りないの。素晴らしい体験になると、約束しますわ。

ダーレス：いいのかい？

住民（男）：ああ、もちろんだ。

ダーレス：これはまた…。僕は何をすればいいんだい？

住民（女）：さあ、教えてさしあげるわ。

（ダーレスにキスをする女性）

ダーレス：おっと、こりゃ…ん、んふふ。

ダーレス：うぐっ！ な、何を…ぐううっ！

住民（女）：ああ、ダーレスさん。ニクシピラーカ様が喜んでますわ。じきにその体は我らが神の千の子供たちの巣となりましょう。

（ダーレスの体内で何かがうごめく）

ダーレス：ぐわっ！ よせっ！ ぎゃああっ！

住民（女）：シーッ。あなた、落ち着いて。シーッ。

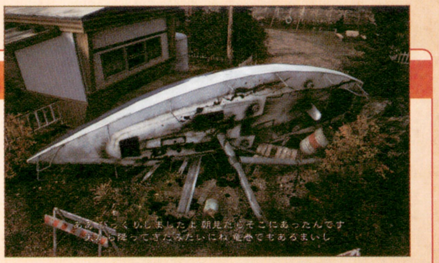
ナレーター：アルヴィン・ダーレスは身をもって知ることになった。神話がその手を広げて獲物を待っている場所…そこが、ナイト スプリングス。

Consider

考察 大昔からいる想像を絶する存在

新聞記者であるダーレスは、地元の住民に珍しい風習を見せてもらえるよう、しつこく依頼していた。その結果、“体にニクシピラーカという神の子を宿す儀式”を、その身で体験することになる。

ニクシピラーカがどういった存在なのかは説明されないが、地元に古くからいる神であり、住民はその神のために犠牲になる儀式を習慣的にやっている。これをゲームに当てはめてみると、ブライトフォールズに古くからある湖の力や闇の存在と、それによって起きる不思議な現象を住民が受け入れている状況に近い。現にサラは闇に支配された者を見てもさほど驚かないし、トレーラーパークの管理人ランドルフは敷地にヨットが落下していても、そこまで大騒ぎはしていないのだ。



▲巨大なヨットが空から降ってくる町。普通なら、こんな恐ろしい場所に住みつづけようとは思わない。

The Dream of Dreams

夢のまた夢

視聴場所	EPISODE4 Act2-2（P.036）

NIGHT SPRINGS
Dream of Dreams

ナレーター：人は夢の1／3を、幻想と無意識の狭間の穏やかな眠りの中で見ている。だが、ここでは夢が現実に割り込んでくることも、その逆も起こり得るのだ…そう、ナイト スプリングスでは。

ナレーター：今夜のお話は「夢のまた夢」。終わりなき夢の世界を旅するジョーンズ氏だったが、おなじみの長い行列に、はからずも行く手を阻まれてしまう…。

男：おい、ジョーンズだな？　向こうにおわす方の準備が整うまで待つんだ。

ジョーンズ：ええっ、誰だって？

男：知らないのか？　オレたちは皆、あのお方の見ておられる夢なんだぞ。というか世界は、あのお方の夢なんだ。

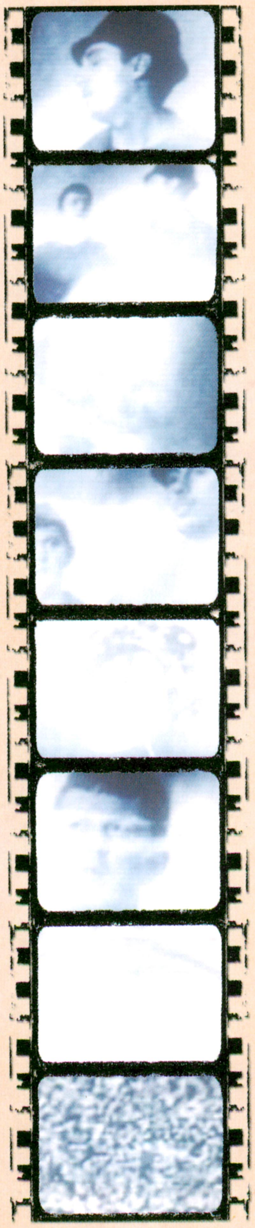
ジョーンズ：ちょ、ちょっと待った。夢を見てるのは私だ。今は眠ってる。これは私の夢じゃないのか？

男：ああそりゃ違うね。あんたが夢なんだ。オレも夢だし。あんたも夢。潜水服を着たおかしなヤツも夢。ニコニコ笑ってる女の子も絶対に夢だな。

ジョーンズ：だが、これは確かに私の夢だ。

男：なら、あんたは混乱した夢ってこった。頭のいい連中が、これはあのお方の夢だって言うんだから、間違いないさ。

ジョーンズ：どういうことだ？



男：つまり、彼を刺激するなってこった。高い所から落ちるとか、素っ裸で人前に出るなんてのはNGだ。モンスターとの追いかけっこもダメ。いくら逃げても足が動かないとか、そういうの一切ナシだ。彼が冷や汗をかいて起きたら大変だろ？

ジョーンズ：あ〜あ…。

男：そういうこと。おとなしく彼が次のシーンを夢見るまで待つんだ。

ジョーンズ：おい、何か聞こえるぞ。

男：へえ？　そうかい？

ジョーンズ：おい、あれが聞こえないのか？

男：ちくしょう、目覚まし時計か！　あんたのせいだな？　頼む起きないで…。

（画面にノイズが走り、番組が終了する）

Consider

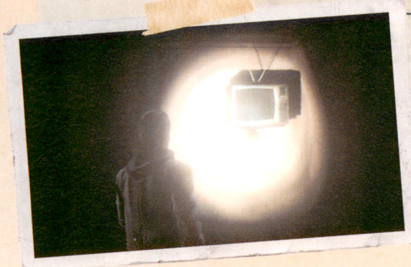
考察 誰が誰の夢なのかは分からない

夢の世界で自分が夢を見ていると思ったら、自分は“あのお方”の見ている夢にすぎないと説明され、やがて“あのお方”が夢から覚めてしまい、自分の夢の世界も消えてしまう、という物語。

この物語で注目したいのは、男が言う「潜水服を着たおかしなヤツも夢。ニコニコ笑ってる女の子も絶対に夢だな」という、トーマス・ゼインやローズ・マリゴールドを示唆するようなセリフだ。もし“あのお方”に相当するのがアランだとすると、ゼインやローズも含め、ブライトフォールズでの出来事はすべてアランの夢なのではと思える。また最初にナレーターが語る「夢が現実に割り込んでくることも、その逆も起こり得る」という説明は、アランとクレイ・スチュワードの関係をほうふつとさせる。

灯台へ向かう
早く中へ！やられちまう！

▲悪夢の中でアランとスチュワードはともに起きている。“あのお方”は夢の中で寝ている人間と思われるが……？



Taken in His Prime

終身雇用

視聴場所	EPISODE5 Act1-1 (P.039)

ナレーター：自由。それは警戒心、道義心、そして妥協なき理想から生まれ、それ無くしては誰も生きていけないだろう。しかし、それでも人は一瞬で力に屈してしまうのだ…ここ、ナイト スプリングスでは。

ナレーター：今夜のお話は「終身雇用」。

ナレーター：マニー青年にとって、この夜は永遠の転機となった。新聞の求人広告に応募したところ、その職に就くには、ちょっとした手続きが必要だったのだ。

男1：おやおや、見つけたぞ。

マニー：ああっ！　やめてくれ！

男1：よーし、そろそろ始めるか。

男2：抵抗してもムダだぜ。アレを引っぱり出してやる。

マニー：何だよアレって？　わけがわかんないよ！　僕はただ、仕事が欲しかっただけなのに！

男1：もちろん、仕事はしてもらうさ。

マニー：ああっ！　ああっ！　頼む…。うわああっ！

男2：よぉし、出てきたぞ！　自尊心と幼児期のトラウマの間に挟まってやがる！

マニー：何すんだよ?!

男1：じっとしてろ！　よし、取れた！　いいか、この「自由意志」ってやつが厄介でね。

（男がマニーの体から取り出した黒い物体に火をつける）

マニー：な…何をしたの？

男2：お前は何も心配すんな、マニー。

マニー：僕…何をすればいいんだっけ。

男2：今から教えてやるぜ、安心しな。

ナレーター：邪悪な男たちの身勝手な欲望を満たすため、またひとり、哀れな奴隷が誕生した。奇妙な事が起こる町…それがナイト スプリングス。

Consider

考察　意思にかかわらず支配された者

マニー青年は求人広告に応募して向かった場所で、邪悪な男たちに“自由意志”を奪われて、男たちの言いなりにしか働けなくなる。

雇用者の命令どおりに働く被雇用者、という普遍的なことを語っているともいえるが、ゲームに当てはめるならマニー青年は“闇に触れられた”状態になったのだろう。ゲーム中のアランやローズのように、何をするべきかを考える“自由意志”がなくなり、闇の存在が指示したとおりにしか動けなくなるということだ。もしくは、もっと視野を広げてみると、湖の力によって現実になった物語に沿って行動する人々、そのすべてが“自由意志”を奪われているのかもしれない。すなわち、ゼインや闇の存在すらも“自由意志”はないという考えだ。

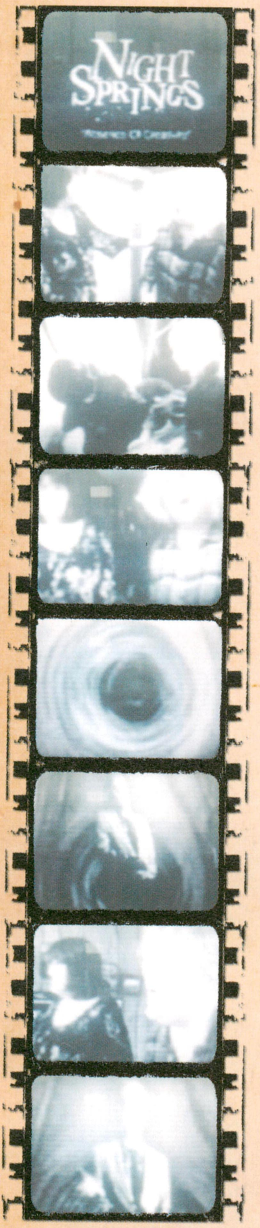
ラスティ？ラスティ よせ！

▲“闇に支配された者”になってしまうと、もはや言われたとおりに動くこともできず、ただ人を襲うだけになる。

An Absence of Creativity

創造力の欠如

視聴場所	EPISODE5 Act2-2（P.042）



ナレーター：我々は蝶になる夢を見る人間なのか。人間になる夢を見る蝶なのか？ こうした哲学的な問いはとかく難解になりがちだが、この世には存在の本質に触れられる場所がある…。そう、そこはナイト スプリングス。

ナレーター：今夜のお話は「創造力の欠如」。

リディア：こんにちは、マーサ。見せたいものって？

マーサ：ああ、リディア！ よく来てくれたわ。こっちよ、地下にあるの。

リディア：まあ、マーサ！ すごいわ！

マーサ：でしょ？ 今朝ここで見つけたの。

リディア：何だかあるけど無いのよ…。ダメ、はっきり見えないわ！

創作家：ああ、すまないね。

マーサ：まあ！ ここで何やってるの？

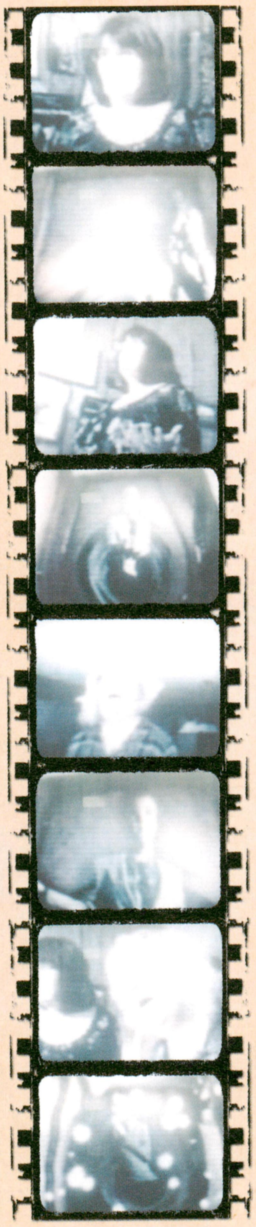
創作家：まあ、創作というか。

マーサ：アレってあなたが置いたの？

創作家：そんなとこかな。アレだけは勝手に現れたんだがね。

リディア：ホントに？ 何なの、あれ？

創作家：うーん…言うなれば、穴という無とでも呼ぶべきかな。実体の伴わない存在だよ。



リディア：この家の地下で？

創作家：そう、それまでは順調だった。君たちふたりを書いて、地下に変わったものを置いてみた。いい感じだったが、続きが書けない。どうしたかったのか、自分でも分からないんだ。

マーサ：まあ、ただの地下室だしねえ。

創作家：そうか？ じゃあなんで、彼女を呼んだんだい？

マーサ：さあ… なぜかしら？

創作家：そうか

リディア：無視しちゃダメなの？

創作家：それはできない。プロットが壊れる。いや、もう壊れてるのかも。とにかくすべてがダメになる。

リディア：まあ大変。

創作家：その、怒らないで聞いてくれよ。私にはもうお手上げだし、君たちも役に立てないんなら、上でコーヒーでも淹れてきてくれないか？ その間にどうするか考えるから。

マーサ：まあ…あなたがそう言うなら。

創作家：いっそ…ここで終わらせてしまうか。それってバカげてるかな？

ナレーター：バカげているかどうかなんて誰にもわからない。駄作と傑作の差が紙一重の場所…それがナイト スプリングス。

Consider

考察 闇の存在の誕生に関わる一説

ある創作家が、“とある家の地下室で2人の女性がおかしなものを見つける”という設定を考えたものの、その先が思いつかない。おかしなものに至っては、実体を与える（設定をつける）前に創造力が尽きてしまった。そして創作家は、いっそ、このまま終わらせてしまうかと思い至る。

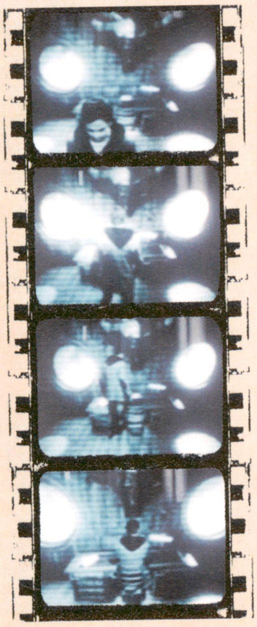
創作家の中途半端な設定から生まれた“実体を伴わないおかしなもの”は、まさにゲーム中の闇の存在のことではないだろうか。つまり、闇の存在は“おかしなもの”が湖の“創作を現実にする力”で現実になった結果だ。闇の存在を生んだ創作家は、そこで物語を終わらせてしまった。だからこそ、闇の存在は自分が登場する物語を書かせて、力を強めたいと考えているのかもしれない。

▲強大な力をもつ闇の存在が物語の筋書きから逸脱できないのは、物語によって生まれたせいとも考えられる。

1st Contact

視聴場所 EPISODE1 Act3-2（P.017）

Writer in the Cabin



書こう、書き続けるんだ。
外は闇だ。キャビンの外も、物語の外も。

闇の中に彼女の気配を感じる。
彼女の香水の匂いがする。

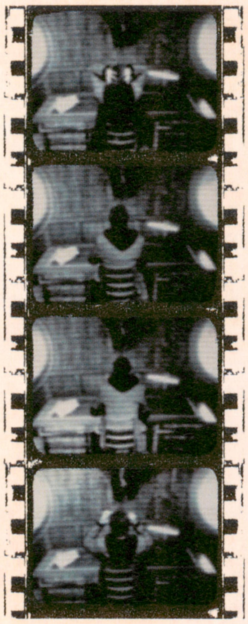
彼女を取り戻すんだ。

俺が書けば現実になる。
書くのをやめれば消えてしまう。

2nd Contact

視聴場所 EPISODE2 Act1-2（P.019）

Writer in the Cabin



作家は物語を暗闇から解き放つ光だ。

石を削る彫刻家のように、
無から世界を創りあげる。

書くのをやめれば、その世界は崩壊し、
闇に飲まれてしまう。

闇の中の旅は長く厳しい。

アリスの命がかかっているが、
今は集中しなければ。書くんだ。

ここではすべてが可能だ。
物語を書いてアリスを救うんだ。

3rd Contact

視聴場所 EPISODE2 Act2-5（P.023）

Writer in the Cabin

物語は生きた獣だ。
最初は従順だが、成長するにつれ、
やがて抑えが利かなくなる。

ほんの些細な変更でも連鎖反応を起こし、
すべてに影響する。

登場人物たちは、
リアルでなければならない。

エピソードは、
物語の流れに沿っていなければならない。

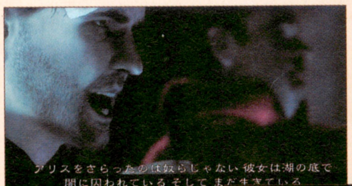
たったひとつのミスで魔法は失われる。
物語は崩壊し、アリスが死んでしまう。

Consider

考察 現実になりうる小説のルール

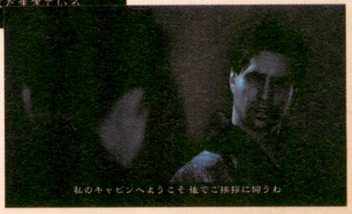
闇の存在に操られはじめたアランは、湖で溺れたアリスを助けるための小説を書いていると信じている。また、ここでのアランの発言は、湖がもつ“創作を現実にする力”について細かく説明している。

1st Contactの時点でアリスが近くにいることに気づき、闇の存在から聞いたのか、書いたことが現実になることも知っていたようだ。2nd Contactでは無から世界を作ることは大変だが、それでもアリスを救うという決意が語られる。そして、3rd Contactでは物語が進むと些細な変更も大きな影響を与えること、登場人物やエピソードがリアルでなければならず、ミスがあれば魔法が失われる（現実にならなくなる）ことが説明されている。物語が成立していなければ、湖の力でも現実にはならないのだ。



アリスをさらったのは奴らじゃない 彼女は湖の底で
闇に囚われている そして まだ生きている

◀アランが“アリスは闇の底に囚われている”と気づくのは、この時点でアリスの存在を感じていたからだろうか。



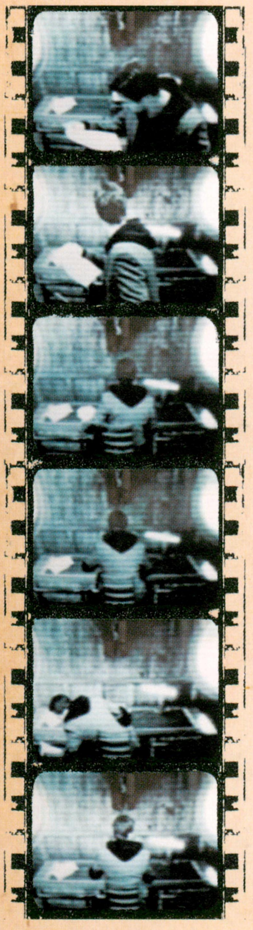
私のキャビンへようこそ 後でご挨拶に伺うわ

▶闇の存在がアランを待ち望んでいたのは、アランなら現実になりうる優れた物語を書けると考えたからだ。

4th Contact

視聴場所 EPISODE3 Act1-1（P.025）

Writer in the Cabin



次第に夢と現実の区別が、
つかなくなってきた。

だが俺には優秀な編集者がついている。
喪服姿の彼女を、
俺はバーバラ・ジャガーと呼んでいる。

彼女はひどく手厳しい。
書けば書くほど日増しに修正が増え、
今ではもう、俺と彼女の
どちらが書いているのか分からないほどだ。

気に入らないが仕方ない。
彼女は常に正しいのだ。

書くことでアリスを救えると、
ジャガーは言った。

彼女の言うことを聞いていれば、
間違いないはずだ。
彼女は以前も、
同様の仕事をしているのだから。
トーマス・ゼインという作家だ。

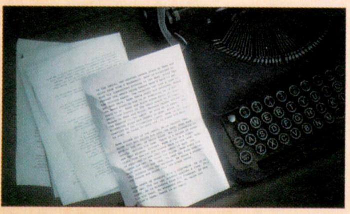
俺の物語は次第にジャンルが変わってきた。
ホラー小説だ。
あと少し、結末は近い。

Consider

考察 闇の存在に書かされた内容とは

アランが闇の底のキャビンで小説を書いている間、そばには編集者としてバーバラ・ジャガーになりすました闇の存在がいた。闇の存在はアランの小説に対して大量の修正を入れたらしく、アランにしてみれば「俺と彼女のどちらが書いているのか分からないほどだ」という気持ちだったようだ。おそらく、闇の存在が入れた修正というのは、アランが知らないブライトフォールズの住民の名前や素性を書き入れたり、その住民たちが闇の存在に襲われるシーンを追加したりしたのだと思われる。

アランは闇の存在が以前トーマス・ゼインの編集者をしていたと聞かされたようだ。それを聞いてアランは闇の存在を信じているようだが、あくまで闇の存在に操られているために、正しいと感じているのだろう。

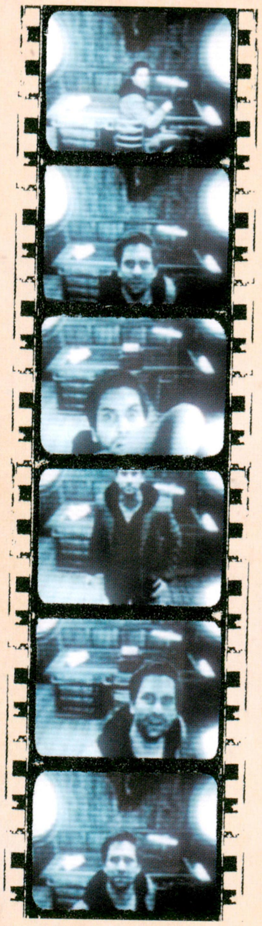


◀登場人物や出来事は闇の存在の修正によって決められ、アランはその辻褄合わせが役目だったのかもしれない。

5th Contact

視聴場所 EPISODE3 Act2-2（P.029）

Writer in the Cabin



書くこと以外はすべて苦痛だ。

ひどく気分が悪いが、
何とか階下に降りた。

棚の箱に詰まったゼインの著作を手にとり、
朦朧とする頭でいくつか読んでみた。

彼は詩人だった。

そこには魔法の湖で奇跡を呼び起こす
クリエイターやミューズたち、
神々や夢や悪魔の王国、

そして人間になりすまして機会を狙う、
魔物たちが歌われていた。

ゼインは自らのことも書いていた。

闇に取り憑かれた恋人や、
湖に対する恐怖についてだ。

彼にとって湖とは邪悪な存在が潜む、
底知れぬ暗闇を映す鏡だったのだ。

リアルだった。

彼のアイディアを俺の物語に取り入れよう。
これはいける。

Consider

考察 ゼインの遺した作品

5th Contactでは、アランがゼインのことを自分の小説に書き入れようと考えたきっかけが説明される。おそらく、闇の存在は小説の筋書きに沿って人間を襲いにいく際は、キャビンから離れている。だからこそ、アランはもうろうとしながらも1階に降り、箱に入っていたゼインの作品を読むことができたのだろう。そして、ゼインが自らのことを書いていた作品、つまりゼインと闇の存在との戦いの記録を目にしたのだ。

また、ゼインの作品に「人間になりすまして機会を狙う魔物たち」が書かれていたことも注目すべき点だ。闇の存在はゼインが書く以前からいると思われる（P.080）ので、ゼインが書いた“魔物”とはアランになりすますことができた、ミスタースクラッチのことではないだろうか。

◀ちなみに英語版のアランのセリフでは、ゼインの作品が入っていたのは「shoebox（靴箱）」とされている。

6th Contact

視聴場所 EPISODE4 Act1-1 (P.033)

何かがおかしい。
自分じゃないようだ。

頭の中に闇が巣食い、
書くこと以外何も考えられない。

キャビンに閉じこもって、
何日が過ぎたのだろう。

外は常に闇だ。

俺の編集者。彼女は、あれは人間じゃない。
年老いた女の顔を被った闇の存在だ。

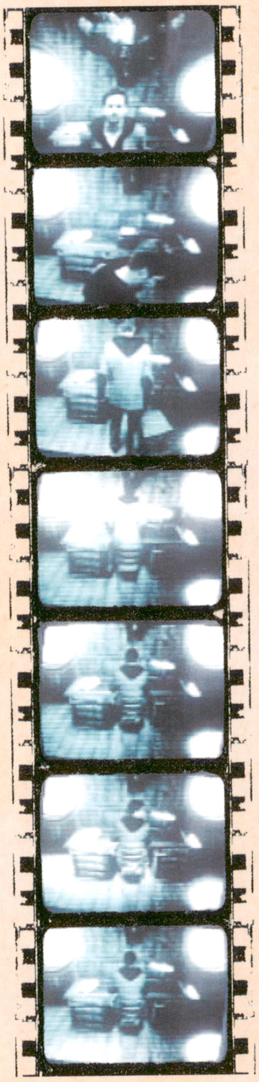
奇妙な影に包まれ、
心臓があるべき場所に、
ぽっかり穴が開いている。

俺は間違っていた。
これじゃアリスを救えない。

俺は利用され、
都合のいい物語を書かされ、
それが現実になってしまうのだ。

7th Contact

視聴場所 EPISODE4 Act2-1 (P.035)



俺はあらゆる展開を考えた。

このまま書き続けても、
アリスは取り戻せない。
これはホラー小説なのだ。

アリスも俺も、
この街の誰ひとりとして助からない。
すべてが消滅し、世界は闇に支配される。
それが奴の望む結末なのだ。

アリスは俺に小説を書かせるための、
口実に過ぎなかった。

このままではアリスを取り戻せない。
俺が結末を変えなければ。

逃げよう。

俺は自分を物語に書き込んだ。
俺が主人公になるのだ。
とてつもなく危険な賭けだが、
アリスを救うにはこうするしかない。

俺も他の登場人物同様、
物語の制約を受けるだろう。

エピソードはリアルでなければならない。
サスペンスを持続させ、犠牲も必要だ。
ホラー小説では誰もが死と隣り合わせで、
主人公も例外ではない。むしろ死は必然だ。

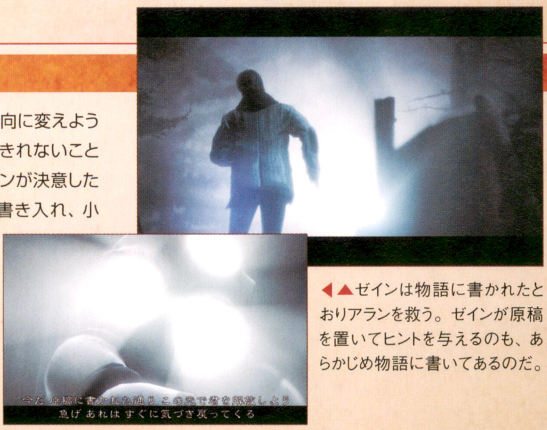
物語に脱出シーンを書こう。
それにはゼインの協力が必要だ。
ゼインに俺を助けさせるのだ。

Consider

考察 過ちに気づき脱出するアラン

終盤の2回では、自我を取りもどしはじめたアランが、自分の編集者であるバーバラ・ジャガーが闇の存在であることに気づき、小説の結末を変えるためにキャビンから脱出する様子が語られる。アランが自我を取りもどしはじめたのは、闇の存在がキャビンを離れることが多くなったことや、ゼインの作品を読んで“バーバラ=闇の存在”といった知識を得たことが関係しているのだろう。

6th Contactでは、自分が闇の存在に操られて都合のいいように物語を書かされていたことに気づく。続く7th Contactでは、どうにかしてホラーになってしまった物語の結末をよい方向に変えようとするが、もはや書くだけでは修正しきれないことに気づいたと思われる。そして、アランが決意したのは自分自身を主人公として小説に書き入れ、小説の中から物語を修正していくこと。だが、キャビンから脱出して物語を修正していくには、自分の力だけでは足りないと考えた。そこで、自分をサポートする役目として、かつて闇の存在と戦ったゼインを小説に書き込み、登場させたのだ。


今だ 原稿に書かれた通り この光で君を解放しよう
急げ あれは すぐに気づき戻ってくる

◀▲ゼインは物語に書かれたとおりアランを救う。ゼインが原稿を置いてヒントを与えるのも、あらかじめ物語に書いてあるのだ。

隣町のムースフェストに負けない盛り上がりを
操車場へ向かう
パットメインと話す
96.5 FM
KBF-FM
Bright Falls Radio

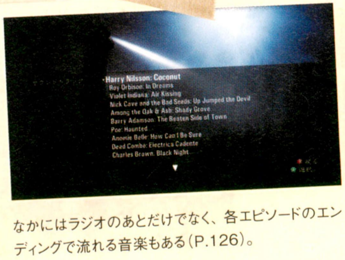
Transcripts from KBF-FM

KBF-FM放送記録

ラジオから流れるブライトフォールズ地元局KBF-FMの放送内容をまとめて掲載。DJパット・メインの話からわかるのは天気や住民の声だけではなく、物語に関わる内容もあるのだ。

ラジオで流れる数々の楽曲にも注目

ゲーム中のラジオ番組のほとんどで、パット・メインの話やリスナーとの会話のあとに音楽が流れる。この音楽はいずれも現実に存在するミュージシャンの曲なのだ。もしゲーム中に聞き終えていなくても、一度ラジオを聞いていれば、タイトルメニューの「プレイバック」から「サウンドトラック」を選べば、何度でも聞きなおすことができる。なお、どの番組でどの曲が流れるかは、以降の放送記録に記載している。


- Harry Nilsson: Coconut
Roy Orbison: In Dreams
Violet Indiana: Air Kissing
Nick Cave and the Bad Seeds: Up Jumped the Devil
Among the Oak & Ash: Shady Grove
Barry Adamson: The Beaten Side of Town
Poe: Haunted
Anomie Belle: How Can I Be Sure
Dead Combo: Electrica Cadente
Charles Brown: Black Night

なかにはラジオのあとだけでなく、各エピソードのエンディングで流れる音楽もある（P.126）。

今日も快晴

視聴場所	EPISODE1 Act2-3（P.015）

メイン：KBF-FM、パット・メインがお送りしています。ブライトフォールズは今日も快晴、こんな日にぴったりの曲をどうぞ。

メイン：さて、予報では今夜も雲ひとつなさそうです。都会からおいでの皆さん、今夜はぜひ満天の星を堪能してください。暗い夜道も星が照らしてくれますよ。

♪ **In Dreams**
Roy Orbison

とあるアーティスト

視聴場所	EPISODE1 Act2-3（P.015）

メイン：ディアフェストに向けて観光客が到着し始めたようですね。先ほどフェリーでも、とあるアーティストにお会いしました。インタビューをお願いできるといいんですが…。さて、どなたかな。こちらKBF-FM。

ローズ：ハーイ、パット。ローズよ！

メイン：やあ、ローズ。調子はどうだい？

ローズ：アーティストってアラン・ウェイクでしょ？私、大ファンなの。

メイン：おっと、それは…。

ローズ：さっき、うちの店に来てくれたのよ。超感激しちゃった！

メイン：それはよかった。おやおや、秘密がバレちゃいましたね。パット・メインがお送りしています、KBF-FM。では曲に行きましょう。

♪ **Air Kissing**
Violet Indiana

迷子のトビー

視聴場所	EPISODE1 Act3-2（P.017）

メイン：先ほど、新鮮な空気を吸いに外へ出たんですが、実に気持ちのいい夜ですな。ほとんどの皆さんはもうお休みでしょうが、まだ起きておられる方はぜひ表に出て深呼吸してみてください。きれいに晴れて、満点の星空の下、森の息づかいが聞こえてくるようです。

メイン：皆さん、ご存じのとおり、私は元来宵っ張りなものですから、こんな夜はスタジオを抜けだして、のんびり気ままに彷徨いたくなりますな。ハハハ…。とはいえ、私抜きでは、この番組はお届けできません。おっと、どうやら夜更かしは私だけじゃなさそうだ。こんばんは。

モーリス：やあパット。モーリス・ホートンだ。

メイン：やあ、モーリス。どうしました？

モーリス：さっき、トビーを散歩に連れて行ったんだ。

メイン：ああ、気持ちいい夜ですよね。

モーリス：ああ。でも、それよりトビーが草むらで何か見つけたらしくて、追っかけてったきり戻って来ないんだよ。

メイン：ウサギでしょう。

モーリス：ええ、多分ね。

メイン：そうでしょう。

モーリス：もし、どこかで見かけたら、連絡をもらえないかと思って。首輪の番号にね。

メイン：噛みつかないでしょうね？

モーリス：いや、人懐っこいよ。普段はこんなことないんだけど、今日はちょっと遠出したし、かなりはしゃいでたからね。いい子だけど、利口とは言いがたくってね。

メイン：ハハハ！ トビーが早く見つかるといいですね。

モーリス：どうもありがとう。

メイン：お休みなさい。

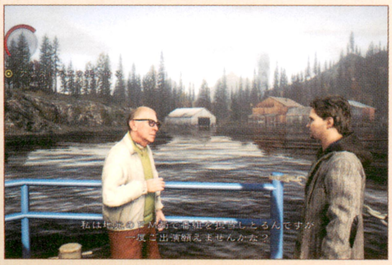
♪ **Up Jumped the Devil**
Nick Cave and the Bad Seeds

Consider

考察 パット・メインはいつ寝ているのか

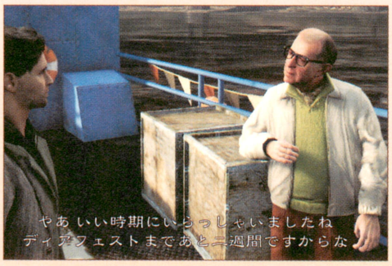
パット・メインが担当するラジオ番組は、主に真夜中や朝に放送されている。しかし、アランがブライトフォールズを訪れた日には、夕方ごろにも放送を行っていた。DJが1人ではなく、たまに再放送を流していることがあるにしても、かなり長時間の放送を担当していると思われる。

このように多忙なメインはいつ寝ていて、どこに住んでいるのだろうか。基本的に真夜中と朝の放送なので、ふだんは昼から夕方にかけて寝ているのだろう。夕方頃に放送をしていたのは、たまたま朝～夕方という放送スケジュールだったのかもしれない。また、ラジオ局の狭さを考えると、仮眠室はあっても住居にするのは難しそうだ。おそらく、メインは市街地に住んでいて、車でラジオ局に通っているのだろう。なんにしても、メインが非常に健康であることは間違いない事実だ。



私は地元のFM局で番組を担当しとるんですが
一度ご出演願えませんかな？

▲スケジュールの合間をぬって、隣町まで出かけることもあるようだ。いつ体を休めているのか心配になる。

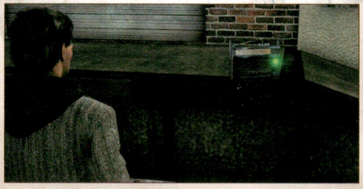


やあ いい時期にいらっしゃいましたね
ディアフェストまであと二週間ですからな

▲ディアフェスト開催前ということもあり、一時的にラジオ放送の回数が多くなっている可能性もある。

ディアフェストのパレードフロート

視聴場所	EPISODE2 Act1-2（P.019）



メイン：さて、今夜もそろそろお別れの時間です。睡眠不足はお肌に響きますからな。最後にひとつだけ、今夜は保安官事務所が大忙しでした。窓ガラスが割られたり、メインストリートで発砲事件が起きたり…。パレード用フロートの完成祝いで酔いつぶれた若者が、マリガン保安官代理とソーントン保安官代理のお世話になったようです。

メイン：皆さん。ディアフェストが近づいて、浮かれた気分になるのは分かりますが、羽目を外すのは早すぎますよ。銃の腕前は射撃コンテストで発揮してください。頼みますよ。

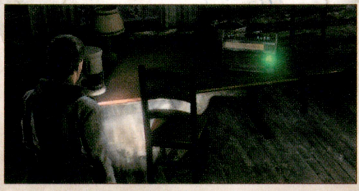
Shady Grove
Among the Oak & Ash

97.6 FM
KBF-FM
Bright Falls Radio
EARLY BIRD
THE NIGHT OWL

RADIO STATION

ネルソン医師のディアフェスト

視聴場所	EPISODE2 Act2-2（P.020）



メイン：お待たせしました、皆さん。約束どおりネルソン先生がスタジオに駆けつけてくれました。先生、ディアフェストのご予定は？

ネルソン：予定ねえ。私がそんな計画的な人間に見えますか？　ハハハ。

メイン：ハッハッハッハッハ！

ネルソン：ハハハ。いや、実際、特に予定はないんです。のんびり楽しめればいいと思ってね。もう歳ですし。

メイン：ああ、確かに我々の出る幕じゃありませんな。

ネルソン：ハハハ。そうそう。でも、もちろんパレードは見学しますし、パイコンテストの審査もすることになってます。

メイン：ああ、それはそれで責任重大だ。

ネルソン：ハハハ。ええ、楽しみですよ。

メイン：しかし、冗談抜きで、先生はとてもお元気でいらっしゃる。アウトドア派で、釣り名人ですからな。

ネルソン：ええ、実は今朝もブラックバスの大物を釣り上げましたよ。

メイン：でも、釣りコンテストには参加なさらない？

ネルソン：ええ、今年は出ません。もう、そういう気分じゃなくてね。この年になると、のんびり楽しみたいじゃないですか。勝ち負けを気にしながら釣っても、つまらんのですよ。

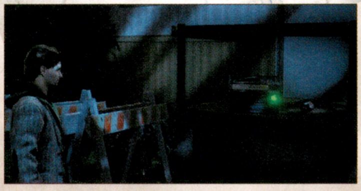
メイン：過去の成績を考えれば、他の参加者は皆、大喜びでしょうな。

ネルソン：ハハハ。そんなこともないでしょう。

The Beaten Side of Town
Barry Adamson

悩めるスナイダー

視聴場所	EPISODE3 Act1-1（P.025）



メイン：今ちょっと、外で新鮮な空気を吸ってきたんですが、空模様がだいぶ怪しくなってきましたね。こんな夜は、こうして皆さんとおしゃべりできるのが、つくづくありがたい。家にいたって、到底眠れそうにありませんからね。暗いことばかり考えてしまったり、悪夢にうなされたり…。皆さんはいかがです？　少しでも安らかな夜を過ごせるよう、お手伝いできるといいんですが。こちら、KBF-FM。お名前は？

スナイダー：やあ、ウォルト・スナイダーだ。

メイン：こんばんは、ウォルト。

スナイダー：ああ、オレも眠れなくってね。さっきからずっと窓の外を見てるんだが、どうもわけが分からなくて…。ああ、酔ってるわけじゃない。ただ…。

メイン：何かお悩みのようですね。

スナイダー：ああ、そう、オレは…あー、ダニーとケンカしちまって…。ダニー、知ってるだろ？　で、警察の厄介になったんだが…どうも、やっぱり…その…。

メイン：ええ、聞いてますよ。

スナイダー：そうか。ああ…その、ダニーは親友でよ。オレはさっき保釈されて、今はひとりで外を見ながら…待ってるんだ。ああ…今夜はなんか妙なんだよ。

メイン：私も、ついさっき空を見上げて、同じことを思ってましたよ。でも、何を待ってるんです？

スナイダー：分からん…。でも、何かが起きそうで…いや、でも、もう切るよ。

メイン：いや、ちょっと待って…。

スナイダー：じゃあ、どうも。

メイン：ああ…あまり思い詰めないでくださいね。では皆さん、ここで少し音楽です。

How Can I Be Sure
Anomie Belle

ピーボディの報告

視聴場所	EPISODE3 Act1-2 (P.026)

メイン：では、次のお電話です。こちらはパット・メイン、KBF-FM。

ピーボディ：ミルト・ピーボディです。

メイン：やあ、どうしました？

ピーボディ：うちはトレーラーパークの近所なんですけど、さっきからすごい騒ぎなんです。

メイン：このスタジオからも近いですね。何があったんです？

ピーボディ：さあ？　とにかく、パトカーだらけでサイレンが鳴りまくってて、ヘリも飛んでて。さっきは銃声が聞こえたんです。

メイン：銃声？

ピーボディ：ええ、ピストルみたいだった。どうなってるんだか聞いてもらえませんか？　近所で撃ちあいなんて迷惑もいいとこだ。

メイン：銃声は今も？

ピーボディ：いや、かれこれ15分くらい前でしたね。あれはおもちゃなんかじゃない。本物でしたよ。

メイン：すぐ保安官事務所に聞いてみましょう。

ピーボディ：よろしく。

メイン：状況が分かり次第、お伝えしますよ。

ピーボディ：じゃあ、どうも。

♪ **Electrica Cadente**
Dead Combo

善良な市民ローナ・マイルス

視聴場所	EPISODE3 Act1-2 (P.026)

メイン：おや、また電話です。お名前は？

ローナ：ローナ・マイルスです。

メイン：ローナさん、どうしました？

ローナ：トレーラーパークなんて放っておけばいいんです。

メイン：なぜでしょう？

ローナ：だって、トレーラーパークですよ？　あの手の場所にトラブルなんて付き物じゃないですか。警察の皆さんには、もっとまともで善良な市民のために尽くしていただきたいわ。

メイン：ふむ…。

ローナ：よそ者はよそ者でしょう？　あたくしの一族は1911年からこの土地に住んでいますのよ。

メイン：ありがとう、ローナさん。街を愛すればこそのコメントですね。

メインの怒り

視聴場所	EPISODE3 Act2-1 (P.028)

メイン：KBF-FM、パット・メインです。昨夜は曲をかけっぱなしのままで申し訳ありませんでした。実は、拘束されていたんです。

メイン：とんでもない捜査官に出くわしましてね。それがまた、相手構わず闇雲に発砲したがる、始末に負えない男で…。いや皆さん、詳しい事情を明かせなくて申し訳ない。本当は口をつぐんでおくべきなんでしょうが、バッジを盾に横暴を働くああいう手合いが私は我慢ならんのですよ。ブレーカー保安官が事態を収拾してくれて本当に助かりました。

メイン：昨夜のゲストがもしこれを聞いていたら…。いや、まったく申し訳ない。私はあなたの潔白を信じてますが、どうかくれぐれも無茶はしないでいただきたい。さてと…今朝はネルソン先生をお迎えしています。でも、まずはこの曲からどうぞ。

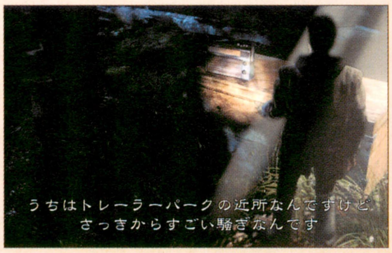
♪ **Black Night**
Charles Brown

Consider

考察 ブライトフォールズの地元意識

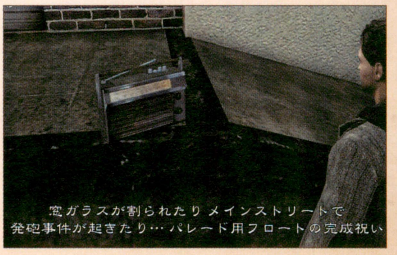
番組に電話をかけてきたローナ・マイルスの発言からは、ブライトフォールズに昔から住んでいる住民の"よそ者嫌い"が強くうかがえる。よそ者が住んでいるようなトレーラーパークなんて放っておけばいい、警察は善良な市民のために尽くすべき、などよそ者を差別している発言だ。

小さな田舎町ではありがちな意識ではあるが、ブライトフォールズの場合、ほかにも理由がある。それは、町で起きる不可思議な事件に対して、住民は慣れたものだが、よそ者は必要以上に騒いで事態を大きくしてしまうためだ。常識あるメインがローナを否定せず受け流すように話を切ったのは、メインの中にもよそ者に対して賛同しきれない気持ちがあるからではないだろうか。



うちはトレーラーパークの近所なんですけど
さっきからすごい騒ぎなんです

▲トレーラーパークの事件を騒ぎ立てるミルト・ピーボディ。彼は、いわゆるよそ者なのかもしれない。

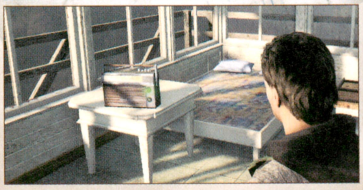


窓ガラスが割られたりメインストリートで
発砲事件が起きたり… パレード用フロートの完成祝い

▲別の日の発砲事件をメインは大きくは取り上げていない。その程度は日常茶飯事なのか。

ソウルメイト

視聴場所	EPISODE3 Act2-1（P.028）



メイン：こちらKBF-FM、いかがでしたか？ さて先生、お話の続きを伺いましょう。ソウルメイトについてでしたね。

ネルソン：いやいや、私はそんなもの信じとらんって話ですよ。

メイン：それは意外ですね。先生ほどのロマンチストが、ですか？

ネルソン：…言ってくれるね。だが愛はこの世にひとつきりってわけじゃない。そりゃ時間をかけて探す必要はありますよ。でも「運命の相手」ってのがたったひとりしかいなくて、その人に出会えなければ幸せになれないなんて、あまりに悲観的というか、子供じみてませんかね。海には無数の魚が泳いでいるもんですよ。

メイン：さすが釣り名人のお言葉ですな。でも、それはちょっと厳しすぎませんか？

ネルソン：いやいや、私が言いたいのは偶然の出会いに限らずとも、大切な絆はいくらでも育めるってことですよ。違いますか。

メイン：ええ、でも…。ちょっと個人的な話になるんですがね。

ネルソン：ほう。

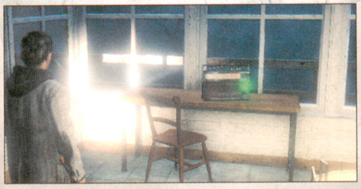
メイン：先生のおっしゃることも確かに分かるんですが、私の場合は…その女性は…本当に特別だったんです。もう…ずいぶん昔の話ですが…彼女が最初で最後でしたね、私にとって…。いまだに諦めきれないとか、過去に生きてるとかってわけじゃないんですよ。ただ、もう二度と得られないでしょうな、彼女が与えてくれた、あの充足感は…。

ネルソン：心は正直ですからな。

メイン：ああ、失礼しました。昨夜のひどい体験のせいで、ちょっと弱気になってしまったようです。

行方不明者情報

視聴場所	EPISODE4 Act2-1（P.035）



メイン：皆さん、すでにお気づきだと思いますが、いよいよ嵐の到来です。予報によると、今夜は一晩中荒れた天候が続きそうです。

メイン：それと関連して、今一度、行方不明者に関する情報提供のお願いです。保安官事務所では引き続き、三十歳の白人女性を捜しています。やせ形のブロンドで瞳はブルー、森の中で道に迷ったか、交通事故で負傷している可能性もあります。もし見かけたら、まずは屋内に保護してあげてから保安官に連絡してください。こんな天候ですからね、お願いしますよ。

メイン：KBF-FM、パット・メインがお送りしています。皆さんも温かくしてお過ごしください。

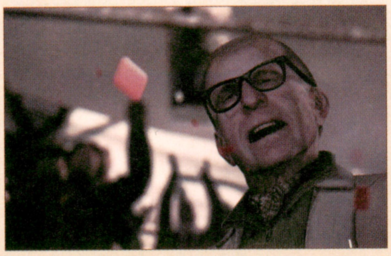
♪ **Back Bone**
The Rumble Strips

Consider

考察 パットにとっての特別な女性

メインはネルソンとソウルメイト、運命の相手について話している。ネルソンは“幸せになるための運命の相手が、1人しかいないなんて悲観的すぎる”と否定しているが、メインは“自分にとっては昔そういう女性がいた。彼女が最初で最後だった”と反論している。このことから、メインは現在ひとり身であり、運命の相手とは結ばれず、その女性以外と結婚することも考えられないのだろう。

ちなみに、メインは生前のバーバラ・ジャガーやシンシア・ウィーバーと同年代だ。その2人のどちらかが、メインにとっての運命の相手だった可能性はないだろうか。ただ、当時はバーバラもシンシアもトーマス・ゼイン一筋だったはずなので、メインの片思いだった可能性が高そうだ。



▲メインが闇の存在やシンシアと出会うシーンがあれば、なんらかの感情の変化を見られたかもしれない。

ソウルメイトについてでしたね。

▲メインとネルソンは、なぜソウルメイトの話をしはじめたのだろうか。何か意味が隠されていそうだが。

マリガンとソーントン

視聴場所	EPISODE4 Act2-2（P.036）

メイン：職業柄、私が夜更かししがちなのは、皆さんご存知かと思いますが、今日のゲストも同じでしょうな。保安官代理のマリガンさんとソーントンさんがスタジオにおいでくださいました。ディアフェストが間近に迫って、いかがです？ 普段にも増して、お忙しいんじゃありませんか？

マリガン：ええ、そうですね。

ソーントン：いやあ、実は別件のほうが忙しくて。

マリガン：おい、現在捜査中の件は、極秘事項だぞソーントン。

ソーントン：だっ、何も言ってませんよ。ただ別件って言っただけで…。

メイン：昨年と比べていかがです？ 今年はそうでもないようですが、毎年この時期は大変ですよね。

マリガン：ああ、今年も大荒れですよ。破壊行為やケンカに治安妨害、行方不明者も例年より多いようだ。

ソーントン：そうそう、内容は例年通りだけど、件数が増えてるんです。

メイン：どうもディアフェストは年々荒れてきている気がしませんかね？ 飲酒問題にしてもますます低年齢化が進んでますし。

マリガン：ああ、確かにそうですね。でも…。

ソーントン：その通り！

マリガン：おい、邪魔するなよ。ああ… 何か言いかけたんだが…。

メイン：飲酒ですか？

マリガン：ああ、そうそう、確かにね。でも問題を起こしてるのは大人たちですよ。分別があるはずのね。若い連中は大丈夫だ。

メイン：なるほどね。さて、そろそろお二人を解放しましょう。ありがとうございました。

マリガン：ああ、どうも。

ソーントン：ええ、どうも。

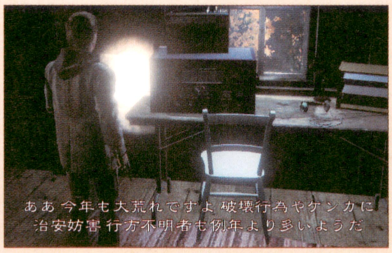
♪ **Young Men Dead**
Black Angels

Consider

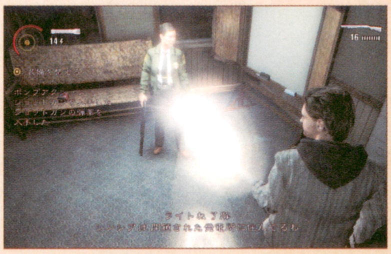
考察 保安官代理たちが追う別件とは

ラジオに出演したソーントン保安官代理は、ディアフェスト前に起こる破壊行為やケンカなどの処理よりも、とある“別件”が忙しいと語っている。マリガン保安官代理から極秘事項だと言われて、それ以上は追求されないまま終わってしまうが、いったい何の問題が発生しているのだろうか。

考えられるのは、ナイチンゲール捜査官からいまだにアランを捜索するように命令されていることだが、それならメインも知っていて腹を立てているので、何かしらコメントがありそうなものだ。もう1つ考えられるのは、闇に支配された者による被害が出ていることだろう。原因を特定できない不可解な事件が多数発生しており、その原因を探すことが“別件”なのかもしれない。


ああ 今年も大荒れですよ 破壊行為やケンカに
治安妨害 行方不明者も例年より多いようだ

▲小さな町にもかかわらず、破壊行為や治安妨害、行方不明者が例年もあるというのも驚くべき話だ。



▲異常の原因を探していたという前提があったから、のちにサラは異常を訴えるアランを信じたとも考えられる。

ディアフェスト前日

視聴場所	EPISODE5 Act1-1（P.039）

メイン：どうやら、今年は記録的な人出になりそうです。隣町のムースフェストに負けない盛り上がりを期待しましょう。

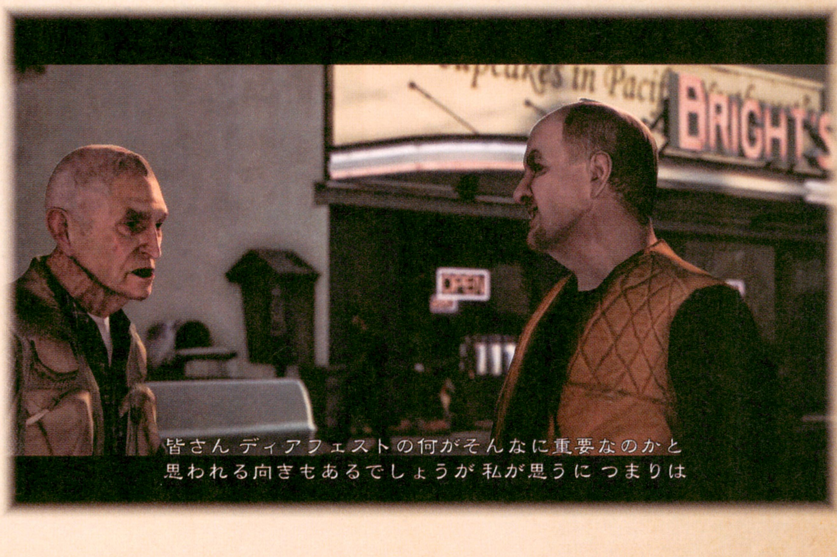
メイン：皆さん、ディアフェストの何がそんなに重要なのかと思われる向きもあるでしょうが、私が思うに、つまりは心の触れあいじゃないでしょうか。明日はいよいよ本番です。今夜はどうか平和にお過ごしください。

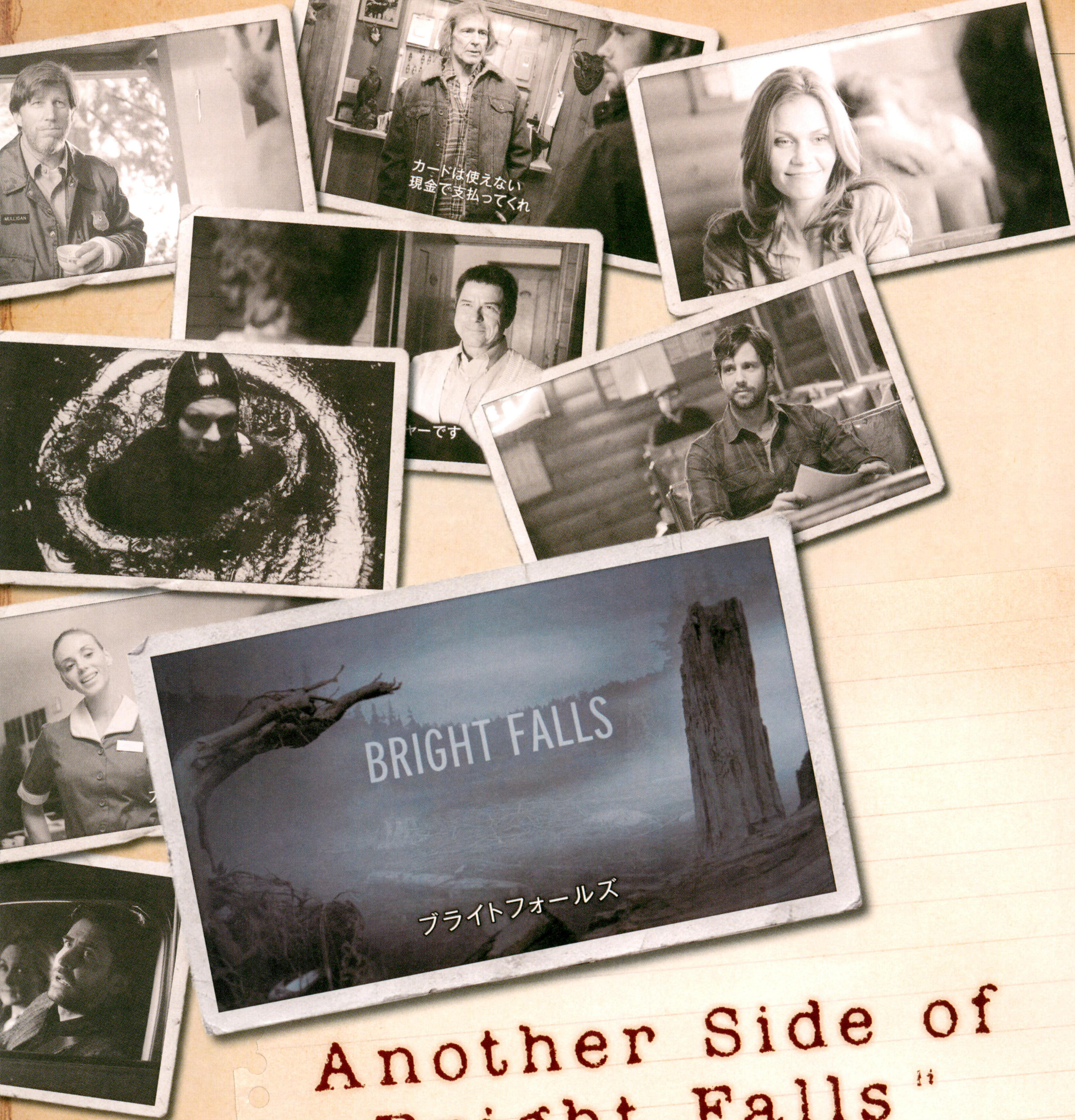
伝説のバンド

視聴場所	EPISODE5 Act2-1（P.041）

メイン：さて次の曲は…、どうも彼らの曲を聴くと、我がブライトフォールズが生んだ伝説のバンド「オールド ゴッズ」を思い出してしまうんですが、とにかく「ポエッツ オブ ザ フォール」の新曲「ウォー」です。

♪ **War**
Poets of the Fall


Cupcakes in Paci
BRIGHT'S
OPEN
皆さん ディアフェストの何がそんなに重要なのかと
思われる向きもあるでしょうが 私が思うに つまりは


MULLIGAN
カードは使えない
現金で支払ってくれ
ャーです
BRIGHT FALLS
ブライトフォールズ

Another Side of "Bright Falls"

もう１つの物語

ゲーム中では語られなかった、もう1つの物語がある。それはXbox 360のビデオ マーケットプレースで配信されている実写ドラマ『ブライトフォールズ』。ここでは、その物語について考察してみよう。

ブライトフォールズに起きた異変とは

『ブライトフォールズ』は、『アラン ウェイク』本編の前日譚として作られた短編ドラマ。閲覧するにはXbox 360をXbox Liveに接続し、ビデオ マーケットプレースからダウンロードすればいい。

物語の舞台は本編と同じくブライトフォールズの町だが、主人公はアランではなく記者のジェイク・フィッシャー。本編とは違う時間のブライトフォールズで何が起きたのか。ぜひ、その目で見届けてほしい。

ジェイクはハートマンを取材するためにブライトフォールズを訪れ、そこで異変に遭遇する。

Characters

登場人物

短編ドラマ「ブライトフォールズ」に登場するのは、主人公であるジェイク・フィッシャーを始め、ジェイクに関わる人物や町の住人たちだ。ほとんどはドラマのみに登場する人物だが、ローズ・マリゴールドやエミル・ハートマン、マリガン保安官代理など、ゲーム中の人物も実写で登場している。特にマリガンはゲーム中では顔を見られなかったため、人物像を知るいい機会だ。

また、ごく短いシーンだが、ゲームの主人公であるアランも出演している。ゲーム中でバリーが「あのパパラッチの件」と話している事件に関して、テレビでコメントする様子や、報道陣に取り囲まれる様子などが映されている。

◀鹿の首を持ち歩く男や、ダイナーの店員なども登場するが、その素性や名前は作中で明らかにされない。

Jake Fischer
ジェイク・フィッシャー

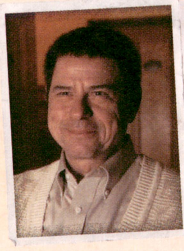
近頃発売された『創作家のジレンマ』の著者エミル・ハートマンにインタビューを行うべく、ブライトフォールズを訪れた記者。町に到着した夜にとある事故を起こし、それ以来さまざまな異常事態に遭遇する。最近、リビーという女性とうまくいっていない。

Ellen Adams
エレン・アダムス

地元のブライトフォールズ新聞社（BRIGHT FALLS RECORD）に勤める新聞記者。ジェイクとはブライトフォールズに来る以前からの知り合いで、異常事態に遭遇したジェイクの相談を受ける。職業柄、町の事情にはそれなりに詳しいようだ。

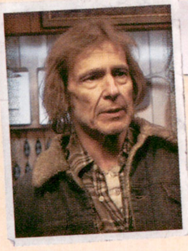
Rose Marigold
ローズ・マリゴールド

ブライトフォールズの飲食店、オーディア ダイナーでウェイトレスをしている女性。作家アラン・ウェイクの大ファンで、仕事中も隙を見てはアランの出演番組などをチェックしている。アランと同じ物書きであるジェイクにも、少なからず興味があるらしい。



Emil Hartman
エミル・ハートマン

コールドロンレイク ロッジという湖畔に建てられたクリニックで、スランプなどに悩むアーティストの治療を行っている精神科医。ジェイクのインタビューを快く受けるが、録音や録画を断り、文字で書くように要求する。そこには何か意味があるようだが……？



Sam Smith
サム・スミス

ジェイクが滞在するモーテルの管理人。体つきは大柄で、必要以上のことはしゃべらないタイプ。以前は猟師をしていたようだが、腰あるいは脚を痛めたため現在の仕事に移った。最近はモーテルの電球が何者かに割られる事件に悩まされているようだ。

Daniel Smith
ダニエル・スミス

モーテルの管理人であるサム・スミスの息子。父親と同じく、ほとんど声は発しない。もっぱら、父親のモーテル経営を手伝って暮らしているようだ。ちなみに、ドラマのタイトルが表示される前に、霧のかかった森を歩く人の後ろ姿が映るが、これはダニエルのものだ。

Diver
潜水服の男

湖から遺体らしきものの入った袋を引き上げる謎の男。ウエットスーツに身を包んでおり、一瞬だけ顔が映るが、ほかの登場人物の誰とも違う顔だ。

Phone - Connected
Hal - Cell

Hal
ハル

ジェイクに何度か電話をかけてくる、仕事の同僚と思われる人物。ジェイクとリビーの関係を気にするなど、プライベートも知る親しい間柄のようだ。

Shel
シェル

オーディア ダイナーをよく利用する朗らかな女性。しかし、ある日から突然狂ったように、石を投げつけて町の電灯を破壊しようとしはじめた。

Mulligan
マリガン

ブライトフォールズの保安官代理。日々、不可思議な事件の処理に追われており、ジェイクに起きた異変に対して、あまり関心を示さなかった。

Alan Wake
アラン・ウェイク

犯罪スリラーものを得意とする人気作家。パパラッチに対する暴行問題について取材を受けているシーンが、ダイナーのテレビに映し出される。

Alice Wake
アリス・ウェイク

アラン・ウェイクの妻であり、ブライトフォールズへの旅行を決めた女性。エピソード6の終盤で、アランとともに車に乗っているシーンが映る。

Episodes

エピソード紹介

「ブライトフォールズ」には、全部で6つのエピソードが用意されている。1つのエピソードは5分前後なので、6つ合わせると30分近い映像作品だ。内容はゲーム以上に難解で、繰り返し見たとしても解決できない謎が残るだろう。

全編を通して描かれるのは、ハートマンの取材に訪れた記者ジェイクが、さまざまな異常現象に遭遇し、ブライトフォールズからの脱出を図ろうとする物語だ。ジェイクが遭遇する異常現象には、闇に消える遺体や記憶の欠落、現実になる原稿など、ゲームでの出来事と似ている。それぞれの現象が何を意味するのか、考えながら見てみよう。

▲エピソード1は、いきなり湖から遺体らしきものを引き上げるダイバーのシーンから始まる。さっそく難解だ。

▲ジェイクは何らかの薬を常用していたようだが、ブライトフォールズに訪れた日から薬を切らしていたらしい。

EPISODE 1 Oh Deer

斬新な切り口の評論『創作家のジレンマ』を出版したハートマン医師。彼へのインタビューを行うべく、記者のジェイク・フィッシャーはブライトフォールズを訪れた。町のダイナーに立ち寄ったジェイクは、物書きというだけでウェイトレスのローズに気に入られ、勝手にバースデーケーキをプレゼントされる。「ハッピーバースデー」を歌いはじめる店員と客に、気味の悪いものを感じつつダイナーをあとにするジェイク。だが、モーテルへ向かう道で、彼はさらに気味の悪い現象に遭遇する。

では書きたまえ
HE KNOWS
STOP
EMBRACE ME OR FEAR ME
IT IS HUNGRY FOR MORE
THANK YOU FOR MY SUFFERING
I HAVE ALREADY ARRANGED MY LEGACY

EPISODE 2 Time Files

翌日、気を取りなおしたジェイクは、ハートマンが運営するコールドロンレイク ロッジへ向かう。ハートマンはインタビューの録音や録画を認めず、仕方なく手書きでメモをとりはじめるジェイク。しかし、唐突に意識が遠くなり、気づくとインタビューは終わっていた。

モーテルへの帰り道で、ジェイクは鹿の首をもつ不気味な男を見る。そして彼は気づく。無意識に書いたインタビューのメモにも、鹿の首が描かれていることに。

EPISODE 3 Lights Out

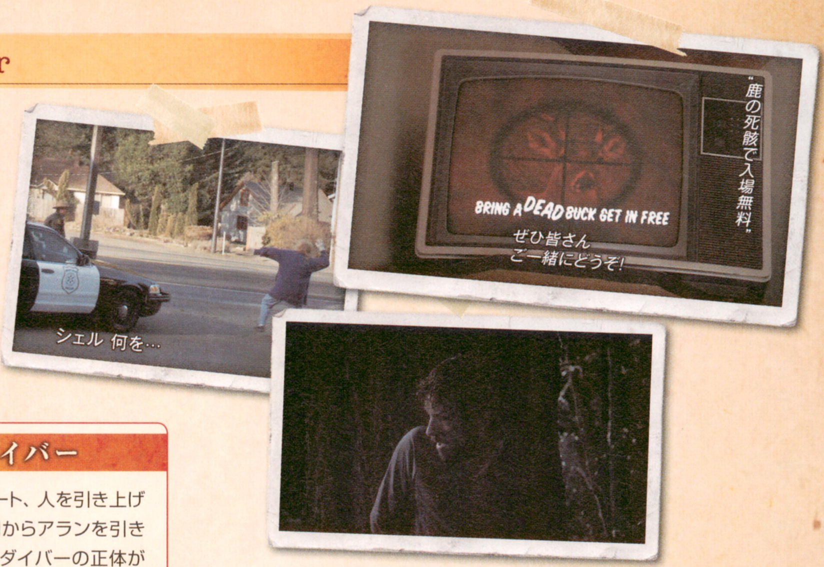
ジェイクはなぜか森の中で目覚めた。ふと、近くにいたモーテルの管理人の息子に声をかけようとするも、逃げられてしまう。異常現象が続き不安を覚えたジェイクは、新聞社に勤める友人のエレンに相談するが、彼女は「この町では不思議なことが起こる」と言うだけだった。

一方、モーテルでは管理人のサムが電球を壊す犯人を捕らえようとしていた。銃を手にとり、森の中に入っていくサム。そこで待ち受けていたものとは……。

EPISODE 4 Local Flavor

昼食をとるためダイナーを訪れたジェイク。店の外では街灯を破壊しようとする女性が、保安官に制止されている。ふと、店内のテレビに目をやると、ブライトフォールズの祭であるディアフェストのCMが流れていた。

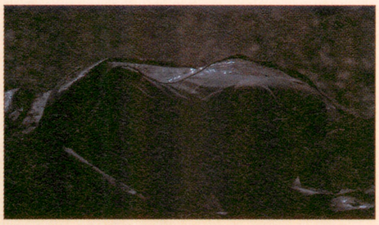
またしてもジェイクの記憶は飛んだ。CMを見ていたところから記憶がない。なぜ、夜になっているのか、遺体袋に入っていたのか、さっぱりわからない。突然、強い光を向けられ、ジェイクは暗闇に逃げ込んだ。



Consider

考察 ジェイクを引き上げた謎のダイバー

エピソード1の冒頭に登場する謎のダイバー。湖、ボート、人を引き上げるというキーワードから、このダイバーはゲーム中で湖からアランを引き上げたジャック(P.068)と考えることもできる。ただ、ダイバーの正体がわかったところで、ジェイクが湖に沈められていた理由、そしてそれをダイバーが引き上げる理由は分からないのだが……。

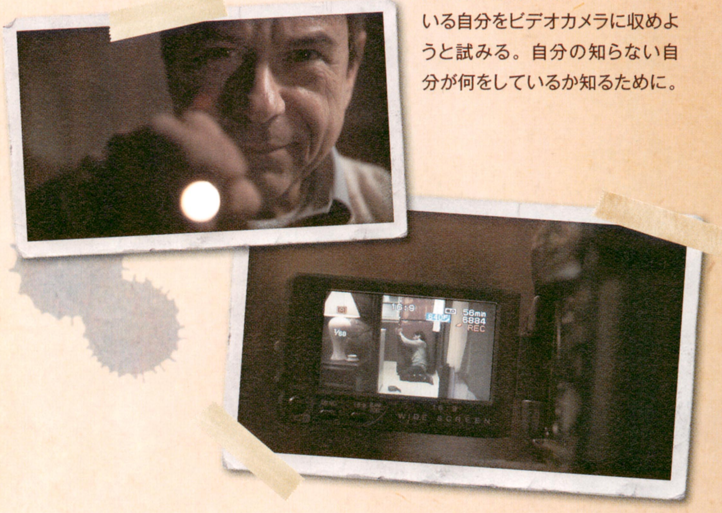


◀湖に沈んでいたとすれば、ジェイクは目を覚ますまで息をしていなかったことになる。もはや人間ではないのだろうか。

EPISODE 5 Off The Record

朝になり、ようやく森を抜けたジェイクは道路に放置された自分の車を見つける。同僚からの電話でハートマンのサインをもらい忘れたことを思い出し、ふたたびコールドロンレイク ロッジに向かうジェイク。これまで体験した異常な現象についてハートマンに相談するジェイクに対し、ハートマンは微笑みを浮かべながらペンライトを向ける。その光に強烈な痛みを感じ、ジェイクはモーテルへと逃げ帰った。

自分は異常だ。また、記憶が飛んでしまうかもしれない。ジェイクは自分を冷蔵庫にくくりつけ、寝ている自分をビデオカメラに収めようと試みる。自分の知らない自分が何をしているか知るために。



EPISODE 6 Clearcut

ビデオカメラに映っていたのは、想像を絶する腕力で束縛を解き、部屋中を破壊する自分の姿だった。愕然とするジェイクのもとに、モーテルの管理人サムを捜索しているマリガン保安官代理が訪れる。マリガンはジェイクの部屋の尋常ではない荒れようを目撃するが、ジェイクを追求することもなく、巨大な鹿の仕業だろうといって帰ってしまった。

いっそ逮捕された方が楽だ。自分も、この町も異常だ。ジェイクはブライトフォールズからの脱出を図るべく、いつ意識を失うかわからない自分にかわり、エレンに車を運転してくれるように頼む。ブライトフォールズの看板が見えた次の瞬間、ふたたびジェイクの意識は遠のき……。

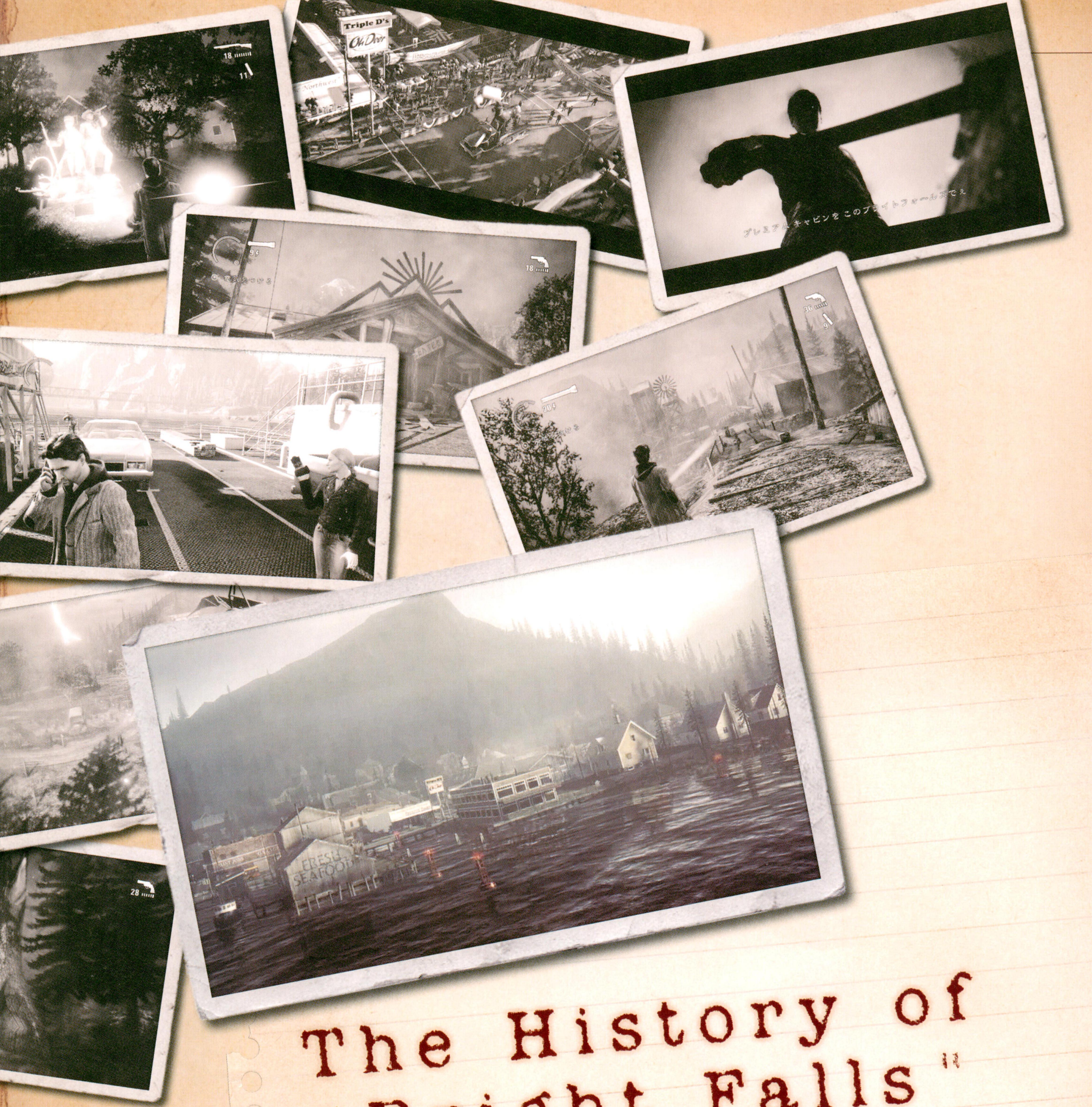
雄鹿だな
運転してくれ

Consider

考察 闇に支配された者の誕生

ジェイク・フィッシャーは、おそらくエピソード1で遭遇した異常現象で闇の存在から干渉された。そのため、エピソード2以降で意識が飛んだり、息を吹き返したり、光を怖がったりしたのだろう。つまり、このドラマは人が闇の干渉を受け、支配されるまでを描いたもの。アランがブライトフォールズを訪れる前から、闇の存在は少しずつ力を蓄えていたのかもしれない。

◀最後のシーンでは、ジェイクの車だけが残された現場を、まだ闇の脅威を知らないアランとアリスが通りかかる。



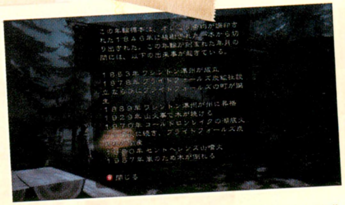
The History of "Bright Falls"

ブライトフォールズの歩み

ゲームの舞台となる町、ブライトフォールズが誕生してから、アランが訪れるまでおよそ130年。その間にブライトフォールズで起きた出来事と、アランが体験した出来事をまとめたタイムラインを紹介しよう。

ブライトフォールズの歴史を紐解く

ブライトフォールズの歴史は130年ほどと、決して古くはない。しかし、町が誕生する以前から現在に至るまで、この地方ではさまざまな異常事態が目撃されている。以降のタイムラインには、トーマス・ゼインやアラン・ウェイクがかかわった大規模な事件のほかに、小さな異変についても掲載している。タイムラインをじっくりと読めば、ゲーム中の出来事を把握できるのはもちろん、物語の背景をより深く知られるはずだ。



過去の出来事はゲーム中の標識や、限定版の特典『アランウェイクファイル』から知ることができる。

§1 The Old Days

過去の出来事

1853	ワシントン準州成立
1857	コールドロンレイク湖畔で怪奇現象が発生A
1878	ブライトフォールズ炭鉱社設立B
1889	ワシントン準州が州に昇格
1901	コールドロンレイク湖畔で、木々の梢に浮かぶ不思議な光が複数回目撃される
1919	禁酒法制定
1928	グレー峠炭鉱村に入植開始
1929	エルダーウッド国立公園で山火事発生
1933	禁酒法廃止
1937	エルダーウッド国立公園にあった樹齢200年の大木、ロッキーマウンテン ダグラスファー（旧支配者の樹）が落雷で倒れる
1940	第1回ディアフェストが開催
1957	とある夫婦が謎の自然死を遂げるC

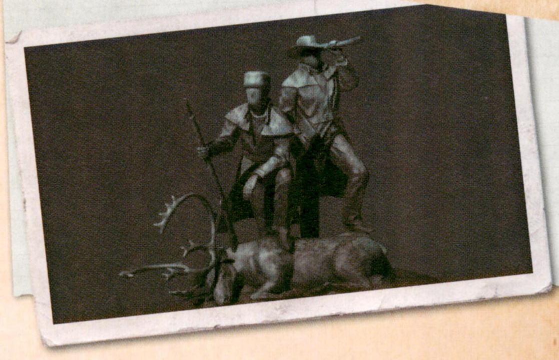
§2 Awakeningへ

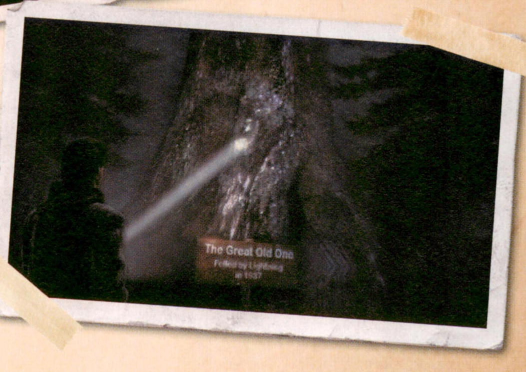
A カラハンの悲劇

ベテラン猟師のマウンテン・マイク・カラハンがコールドロンレイク湖畔で怪奇現象に遭遇。当時、地元住民の証言では、動物の鳴き声のような異様な音に続き、湖に響き渡るひときわ長い絶叫が聞こえたという。後日、白髪化したカラハンが発見され、彼はオリンピア精神科病院に入ることになったが、およそ9ヶ月後に死亡した。彼は発見されてから死ぬまで、一度も口を開くことはなかったという。

B ブライトフォールズ誕生

ブライトフォールズ炭鉱社の設立にあわせて、ヒューバート・ビルトモアとアモス・ガンダーソンが共同で郵便局兼酒場兼ホテルを建設した。この建物のまわりに炭鉱夫や商人が家や店を建てはじめ、交易所にすぎなかったブライトフォールズが町へと変わったと言われている。





C 真の伴侶

43年間連れ添った老夫婦、バーン・バーグデイルとノーマ・バーグデイルが、ブライトフォールズの両端で同時に自然死を遂げた。新聞では“彼らは真の伴侶だったからこそ、この神秘的な死を迎えたのだ”と報じたが、関係者はバーンが関わっていた“いかがわしい取引”や“不可思議な力”が2人の死に関わっていると噂した。また、ノーマが息を引き取る際に、黒い雲を吐き出したという目撃証言もある。

§2 Awakening

闇の目覚め

????	エミル・ハートマン青年、ゼインのアシスタントを務める A
1970 7.10～	バーバラ・ジャガー、コールドロンレイクにて溺死
	詩人トーマス・ゼイン、バーバラを生き返らせるための物語を書くも、バーバラは生き返らず、闇の存在が覚醒 B
	トーマス・ゼイン、自らの原稿により自分の存在と著作をこの世から消し去り、ダイビングスーツを着て闇の存在とともに湖底に沈む
7.18～	火山性地震によりダイバー島が水没
	湖底火山活動の影響で、ブライトフォールズ坑道の大部分が崩落し浸水。炭鉱は閉鎖、炭鉱社も倒産し、各地の炭鉱村も廃れていく
	新聞記者シンシア・ウィーバー、不思議な記事を書きはじめる。ゼインの言葉に従い、闇と戦うための準備を始める
1971	ロックバンド、オールド ゴッズ オブ アースガルズ（以下、オールド ゴッズ）結成
1973	エミル・ハートマン、バーモント州トルンド・メモリアル病院で心理療法士として研修
1975	コールドロンレイクで黒い恐竜のようなものが目撃される
	オールド ゴッズ、ラグナロクツアー開始
1976	アンダーソン兄弟がコールドロンレイクの水を使って作った自家製密造酒を飲み、暴走する C
	オールド ゴッズ、5thアルバム『The Black Rider Cometh』発表。『The Poet and the Muse』を収録
1977	コールドロンレイクで、若い男女が湖面に浮かぶ真っ黒な雲状の存在を目撃
	アラン・ウェイク、誕生
1978	オールド ゴッズ6thアルバム『In the Valley of My Shadow』発表。『Children of the Elder God』を収録
1980	オールド ゴッズ、7thアルバム発表前に、メンバーのボブ・バルダーが白血病にて死去。アンダーソン兄弟は音楽活動を休止
????	エミル・ハートマン、ワシントン州に移り開業医となる

§3 Incubation へ

A 青年エミルと詩人トーマス・ゼイン

若い頃のエミル・ハートマンは、一時期トーマス・ゼインのアシスタントを勤めていた。彼のアドバイスでゼインの創作意欲はわき、次々と作品を生み出したという。この頃、エミルもゼインもコールドロンレイクがもつ"創作を現実にする力"に気づいたと思われる。

B 闇の覚醒と封印

トーマス・ゼインは湖で溺死した恋人のバーバラ・ジャガーを生き返らせる物語を書いたが、湖の力でも死者は生き返らず、かわりにバーバラになりすました闇の存在が現れた。一時期、闇の存在に操られて闇の力を強める物語を書いてしまったゼインだったが、過ちに気づいて事態を正す方法を考え出す。それは、闇の存在が覚醒する原因となった自分自身の存在と著作を消すことと、闇の存在を湖底へと送り返すこと。このゼインの行動により闇の存在は一時的に封印された。

C アンダーソン兄弟の狂気

オールド ゴッズ オブ アースガルズの主要メンバーである、トール・アンダーソンとオーディン・アンダーソン。彼らがある夜、コールドロンレイクの水を使って作った密造酒を飲んだところ、何らかの幻覚を見たのか、所有している農場で暴れ回って大音量で歌った。そのときの歌に反応し、湖底に封じられていた闇の存在がふたたび覚醒してしまう。このときはアンダーソン兄弟の活躍により、封印とはいかないまでも、闇の存在の力を弱めることには成功したようだ。

§3 Incubation

潜伏する闇

1984	アラン・ウェイク7歳、母親から“クリッカー”を受け取る
1995	アラン・ウェイク18歳、処女作『煉獄の使い』を『ダークビジョン誌』に発表A
1998	アラン・ウェイクと思われる男が、迷惑行為と暴行の容疑でミネソタ州ミネアポリス市警に逮捕される
1999	アラン・ウェイクと思われる男が、カリフォルニア州ウェストハリウッドで風紀びん乱と暴行の容疑で起訴される
????	アラン・ウェイク、テレビドラマ『ナイト スプリングス』の脚本を担当
????	アラン・ウェイク、『アレックス・ケイシーシリーズ』を書きはじめる
????	クラーク・オーガスト3世がブライトフォールズの森で失踪。同年の冬は、謎の遠吠えや“白昼の日食”を起こす霧、森を襲った小規模な竜巻などが相次いで確認されるB
3年前 冬	アラン・ウェイク、暗闇を怖がる妻アリスに“クリッカー”を譲る
2年前 1.14	アラン・ウェイク、最新作『サドンストップ』の発表パーティ終了後に、詰めよってきた報道カメラマンに暴行
3.21	アリス・ウェイク、個展「燃えあがるように」を開催
????	アラン・ウェイク、『サドンストップ』の宣伝でテレビ番組「ハリー・ギャレットショー」に出演C
2007 6.20	ブライトフォールズにて、ディアフェストのコンテスト常勝者が姿を消す
????	FBI捜査官ロバート・ナイチンゲールの同僚フィンが、何らかの事件にて命を落とす。ナイチンゲールは酒に溺れ、FBIを免職処分となる

§4 Resurrection へ

A アラン・ウェイク、デビュー

ベストセラー作家、アラン・ウェイクのデビューは弱冠18歳のとき。ホラー小説を集めた雑誌である『ダークビジョン』に、『煉獄の使い』という短編ホラーが掲載されたことがきっかけだった。

この物語は、息子のダニエルが、幼い頃に別れた父親ウィレムに会いにいくというもの。ウィレムの住む町はどこか不気味な空気に包まれていたが、住人の協力もあって灯台に住むウィレムと再会する。しかし、ウィレムはすでにこの世のものではなく、恐るべき事実を口にする。かつて愛する妻が悪霊の生贄になるのを阻止するため、“かわりに息子が18歳になったら生贄として捧げる”という約束をしたというのだ。ウィレムはそのためにダニエルを呼んだのだが、実際に会ったことで心が揺らいだ。そして、自分を犠牲にして息子を救う決意を固めるのだ。

『煉獄の使い』のテーマである親子の情や絶対的な悪との戦いは、今後の作品でも語られており、まさしくアランの原点となった。

B 相次ぐ異常現象

白髪化したマイク・カラハン、湖畔に浮かぶ謎の光、バーグデイル夫妻の不可思議な自然死など、ブライトフォールズでは昔から奇妙な現象が起きていた。こうした現象は1970年に起きたトーマス・ゼインと闇の存在の戦いのあと、さらに増加する。コールドロンレイクの近くで巨大な黒い物体や黒い雲が見られたほか、とてつもなく濃い霧によって太陽の光がさえぎられたり、小規模な竜巻の発生が報告された。もはやどんな理由をこじつけても、“異常”であることは疑いようがなかった。

C ベストセラー作家の異変

ベストセラー作家となったきっかけである『アレックス・ケイシー』シリーズを終わらせたアラン。最終巻である『サドンストップ』の売れ行きも好調だったが、発表パーティやインタビュー、テレビ出演、全国ツアーなど多忙な毎日に追われ、苛立ちはピークに達していた。そのうえ、どんなに机に向かっていても、新作のアイデアはいっこうに浮かばない。一文字も書けない、眠れない、眠れば悪夢にうなされる。こうして、作家アラン・ウェイクはかつてないスランプに陥ってしまったのだ。

§4 Resurrection

闇の復活

現在	クレイ・スチュワード、灯台や闇の物体、30代の男性が登場する悪夢を見はじめる**A**
	アリス・ウェイク、アランのスランプについて精神科医のハートマンに相談する**B**
	アラン・ウェイク、クラブにてパパラッチに写真を撮られ、暴行におよぶ
	記者ジェイク・フィッシャー、ハートマンへのインタビューのためブライトフォールズを訪れる
9.1 昼	ウェイク夫妻、ブライトフォールズに向かう
	アラン・ウェイク、悪夢の中でスチュワードと光の存在に出会う
	モット、フェリー上でウェイク夫妻を監視する
	アラン・ウェイク、バーバラの姿をした闇の存在からキャビンの鍵を受け取る
	キャビンの管理人カール・スタッキー、ウェイク夫妻にキャビンの鍵を渡し損ねる
夕方	ウェイク夫妻、コールドロンレイクのバードレッグ キャビンにつく
夜	アリス・ウェイク、闇に囚われる
	闇の存在、アランを操り、闇の底のキャビンで原稿を書くように促す
9.1 ~ 9.8	モット、見失ったウェイク夫妻を捜索し、コールドロンレイクで夫妻の車を発見
	エミル・ハートマン、モットの報告を受け、アランが湖底のキャビンで原稿を書かされているのではと勘ぐる
	アラン・ウェイク、闇の存在に言われるがまま『ディパーチャー』を書く**C**
	カール・スタッキー、闇に支配される
9.8 夜	アラン・ウェイク、闇の存在の思惑に気づき、キャビンから脱出するため物語にゼインを登場させる
	トーマス・ゼイン、アランを逃がして原稿を回収するも、自身は闇の奥底へ沈められる
	アラン・ウェイク、車での逃走中に意識を失って崖下に落下。一週間ぶんの記憶を失う

§5 Confusion へ

A クレイ・スチュワードの悪夢

『アランウェイクファイル』の著者であるクレイ・スチュワードは、著書の中で悪夢に悩まされていたと述べている。その悪夢では森の中に潜む闇に追い回され、安全だと思われる灯台をめざしている。また、夢には30代の男性が登場し、スチュワードはその男性と協力して逃げるが、最後には必ず2人とも闇に囚われてしまうという。のちにスチュワードは夢の中の男性がアラン・ウェイクだと知り、出版社あてに手紙を出すが、出版社はそれをアランに見せることはなかった。

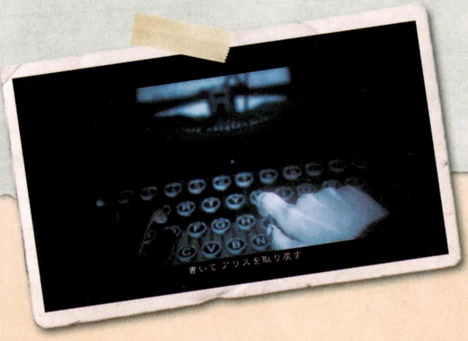
B ハートマンの暗躍

アリス・ウェイクからアランのスランプについて相談を受けたハートマンは、アランを自分のクリニックに連れてくるように伝えた。しかし、アランが来院を拒否して、帰ってしまう恐れもある。どうしてもアランをクリニックに迎えたかったハートマンは、部下であるモットに夫妻を監視させ、いざとなれば強引にでもアランを連れてくるつもりだったのだ。

C ディパーチャーの執筆

闇の存在は自身の力を強めるために、すぐれた創作家を必要としていた。彼らに"闇が世界を覆う物語"を書かせ、それが湖の力で現実となれば、自分の力を一気に増幅できるからだ。そんなときに現れたアランは闇の存在にとって、またとない逸材だった。妻のアリスを湖に引きずり込み、悲嘆するアランを操って小説を書かせようとしたのだ。

アランが『ディパーチャー』を書いていた一週間の様子は、のちのちテレビに映し出されるアランらしき男の独白から読みとれる（P.105）。



§5 Confusion

アランの狼狽

現在 9.8 夜	アラン・ウェイク、記憶はないが自分が書いたと思われる『ディパーチャー』の原稿を拾う
	アラン・ウェイク、闇に支配されたスタッキーと遭遇A
	アラン・ウェイク、保安官事務所に電話をかけ、かけつけたサラ保安官に保護される
9.9 朝	エミル・ハートマン、警察無線を傍受してアランが保護されたことを知り、原稿を奪うようモットに命令する
	バリー・ウィーラー、連絡の取れないアランを心配してブライトフォールズを訪れる
	アラン・ウェイク、誘拐犯（モット）から指定されたラバーズ峠へ向かう
夜	ラスティ、アランが書いたらしい原稿を拾い、その原稿に書かれたことを体験するB
9.10 未明	アラン・ウェイク、モットから2日後の正午までに原稿を用意するよう指定される
	ロバート・ナイチンゲール、何らかの理由でアランを追ってブライトフォールズに到着C
昼	ローズ・マリゴールド、自宅にて闇の存在に操られ、電話でバリーとアランを呼び出す
	アラン・ウェイク、ローズが作った睡眠薬入りのコーヒーを飲み、寝込んでしまう
9.11 未明	アラン・ウェイク、闇の存在に捕まる寸前でゼインの警告により目を覚ます
	ロバート・ナイチンゲール、通報を受けてトレーラーパークに向かい、アランに発砲する
	バリー・ウィーラー、警察に保護される
	アラン・ウェイク、警察の追跡から逃れ、炭鉱への道を聞き、車を借りるべくラジオ局へ向かう
	アラン・ウェイク、ラジオ局から逃走。操車場で車を見つけ、モットに指定された炭鉱をめざす
昼	アラン・ウェイク、炭鉱社に着くも、約束の正午を過ぎてもモットは現れず
夜	アラン・ウェイク、モットから指定されたミラー峠の展望台へ向かい、闇の竜巻に襲われて湖へと転落する
	エミル・ハートマン、双眼鏡でアランの転落を確認し、湖からアランを回収する

§6 Counter Attack へ

A 闇の襲撃

アランが物語に書き入れたせいでトーマス・ゼインが現れ、アランに逃げられてしまった闇の存在。力はそれなりに増したが、ふたたびアランを捕らえて物語の結末を書かせなければ、行動が制限されてしまう。そこで闇の存在はアランを捕らえるべく、ブライトフォールズの住民や暗い森に入ったハンターたち、これまでに支配してきたであろう多くの人間を傀儡として動かし、アランを襲わせたのだ。

プレミアム キャビンを このブライトフォールズでぇ

B 真実になる原稿

エルダーウッド国立公園のパークレンジャー、ラスティがアランの原稿に書かれたとおりに命を落とす。アランは記憶喪失のために自分が書いたことを思い出せずにいたが、原稿の内容が現実になることには気づきはじめた。のちに、これらの原稿はゼインがキャビンから回収し、アランを導くために置いたものだと判明する。しかし、実際にはラスティやハートマンなど、アラン以外の手にも渡っていたようだ。

C アランを追うFBI捜査官

執拗にアランを追いかけるFBI捜査官、ロバート・ナイチンゲール。およそ1年前に、同僚を謎の事件で失ったナイチンゲールは、何らかの理由でアランが事件に関わっていると考え、アランが休暇中だというブライトフォールズを訪れた。彼は“連邦捜査”だと言いはり、地元の警察に理由も明かさないままアラン追跡を命じる。サラ保安官をはじめ、警官たちの間ではナイチンゲールに対する不信感が強かったが、FBIのバッジを盾にされては一介の警官たちは従うしかなかったのだ。

§6 Counter Attack

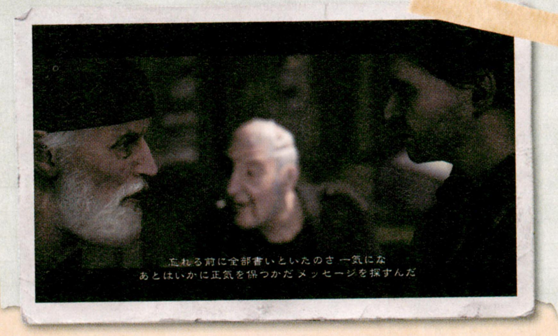
アランの反撃

9.13 昼	アラン・ウェイク、コールドロンレイク ロッジで目覚める。ロッジの患者であるアンダーソン兄弟から隠されたメッセージの在処を聞くA
	バリー・ウィーラー、ハートマンに呼ばれてロッジを訪れるが、捕まって監禁される
	ロバート・ナイチンゲール、バリーを尾行してロッジに向かうが、ハートマンに追い返される
夜	アラン・ウェイク、アンダーソン兄弟が暴れている隙に、バリーを助けてロッジから脱出
	アラン・ウェイク、バリーとともに車でアンダーソン農場をめざす
	アラン・ウェイク、アンダーソン兄弟の家で「レディーオブライトを捜せ」というメッセージを聞く
	アラン・ウェイク、アンダーソン兄弟の密造酒を飲み、闇の底のキャビンで小説を書いていた一週間を思い出すB
9.14 朝	ロバート・ナイチンゲール、アンダーソン兄弟の家でアランとバリーを拘束する
夜	アラン・ウェイク、保安官事務所の留置場で目覚める
	ロバート・ナイチンゲール、アランを撃ち殺そうとするが、闇にさらわれる
	アラン・ウェイク、サラ保安官、バリーとともにレディーオブライト（シンシア・ウィーバー）がいる発電所をめざす
	アラン・ウェイク、シンシアのもとにたどり着き、「照らされた部屋」でゼインが残した"クリッカー"を手に入れる
9.15	アラン・ウェイク、「照らされた部屋」でサラやバリーと別れ、単身コールドロンレイクへ向かう
	闇の存在、アランをコールドロンレイクへ向かわせまいと、あらゆる方法で阻止しようとする
	アラン・ウェイク、闇の竜巻を退け、コールドロンレイクへ飛び込む
	アラン・ウェイク、闇の底にあるキャビンを発見し、バーバラになりすました闇の存在を"クリッカー"の力で消し去る
	アラン・ウェイク、闇の底のキャビンで『ディパーチャー』の正しい結末を書く
????	アリス・ウェイク、闇から解き放たれコールドロンレイクから陸に上がるが、以降の消息は不明

§7 Continuation へ

A 闇と戦った兄弟の助力

アランはハートマンのクリニックであるコールドロンレイク ロッジで、アンダーソン兄弟と再会する。町を訪れた日にダイナーでも出会っていたが、今回の彼らは雰囲気が違った。アランのことをトムと呼ぶ彼らは、魔女に奪われたものを取り返すなら、自分たちが農場に残したメッセージを見つけろと告げた。ハートマンから"君は病気なんだ。一緒に治療しよう"と言われていたアランだったが、ハートマンよりもアンダーソン兄弟を信じ、彼らの残したメッセージを探すことに決める。



忘れる前に全部書いといたのさ 一気にな
あとはいかに正気を保つかだ メッセージを探すんだ

B 記憶を甦らせる水

バリーに勧められ、意図せずアンダーソン兄弟の密造酒を飲んだアランは、酔いつぶれて寝てしまう。そして、夢の中でアリスを失った夜を追体験し、キャビンで小説を書いていた一週間を思い出したのだ。この密造酒には、ろ過されていないコールドロンレイクの水が入っていた。おそらく、その水に記憶を甦らせる効果があったのだろう。

C 闇の底のキャビン

湖の底には闇が広がっていた。その場所では概念が浮かんでおり、光を当てると実体化するという不可思議な現象が起きた。その現象こそが、湖がもつ"創作を現実にする力"なのかもしれない。アランは原稿に書いておいた「道」や「橋」といった概念を実体化させて進み、最後に「バードレッグキャビン」を実体化させる。そこには、まだ結末の書かれていない『ディパーチャー』の最後のページが残されていた。

§7 Continuation

その後のブライトフォールズ

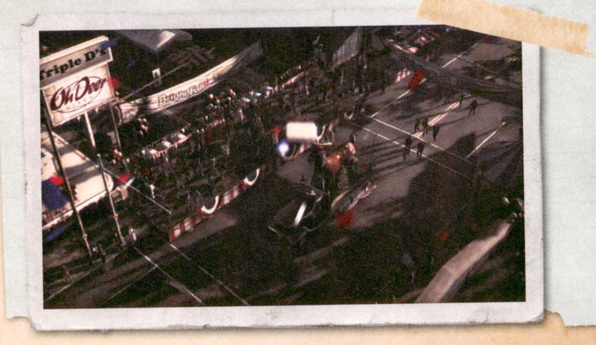
9.15	ブライトフォールズで、第68回ディアフェストが開催されるA
	ディアフェストの前後、黒い生物や人影の発見報告が相次ぐ
????	アラン・ウェイク、『ディパーチャー』を書き上げたあと、とある存在と戦う
????	クレイ・スチュワード、夢の中で小さな田舎町が破壊され、世界中が闇に飲み込まれるのを目撃するB
????	クレイ・スチュワード、夢で見た町がブライトフォールズと酷似していることに気づき、家族を置いてブライトフォールズへ向かう
9.18以降	クレイ・スチュワード、ブライトフォールズに到着。町は重い空気に包まれており、多くの葬式が行われていた
	クレイ・スチュワード、マジェスティックモーテルの2号室に宿泊し、ナイチンゲールの調査ファイルを発見する
	クレイ・スチュワード、サラ、バリー、ハートマンに接触を試みるも、サラ以外には話を聞けず
	クレイ・スチュワード、エルダーウッドの遊歩道でアランに似た男性を目撃する
	クレイ・スチュワード、数週間の調査を終えてブライトフォールズをあとにする
1年後	クレイ・スチュワード、妻アンナと再会し、ウィスコンシン州マディソンの図書館員として働く
	クレイ・スチュワード、アランやナイチンゲールの足跡、ブライトフォールズについての調査記録である「アランウェイクファイル」を出版C

to be continued...

A ディアフェストの影で

9月15日～9月18日までの4日間、第68回ディアフェストは無事に開催された。すべてを忘れて祭に興じる住人たちだったが、その裏では奇怪な事件が相次ぎ、多数の行方不明者が出ていたようだ。祭が終わると、あきらめのついた者から行方不明者の葬儀を行っていった。

のちにクレイ・スチュワードは、そんな悲壮な雰囲気に包まれたブライトフォールズを訪れる。しかし、スチュワードが町で何かあったのかと尋ねても、住人は決して答えることはなかったという。

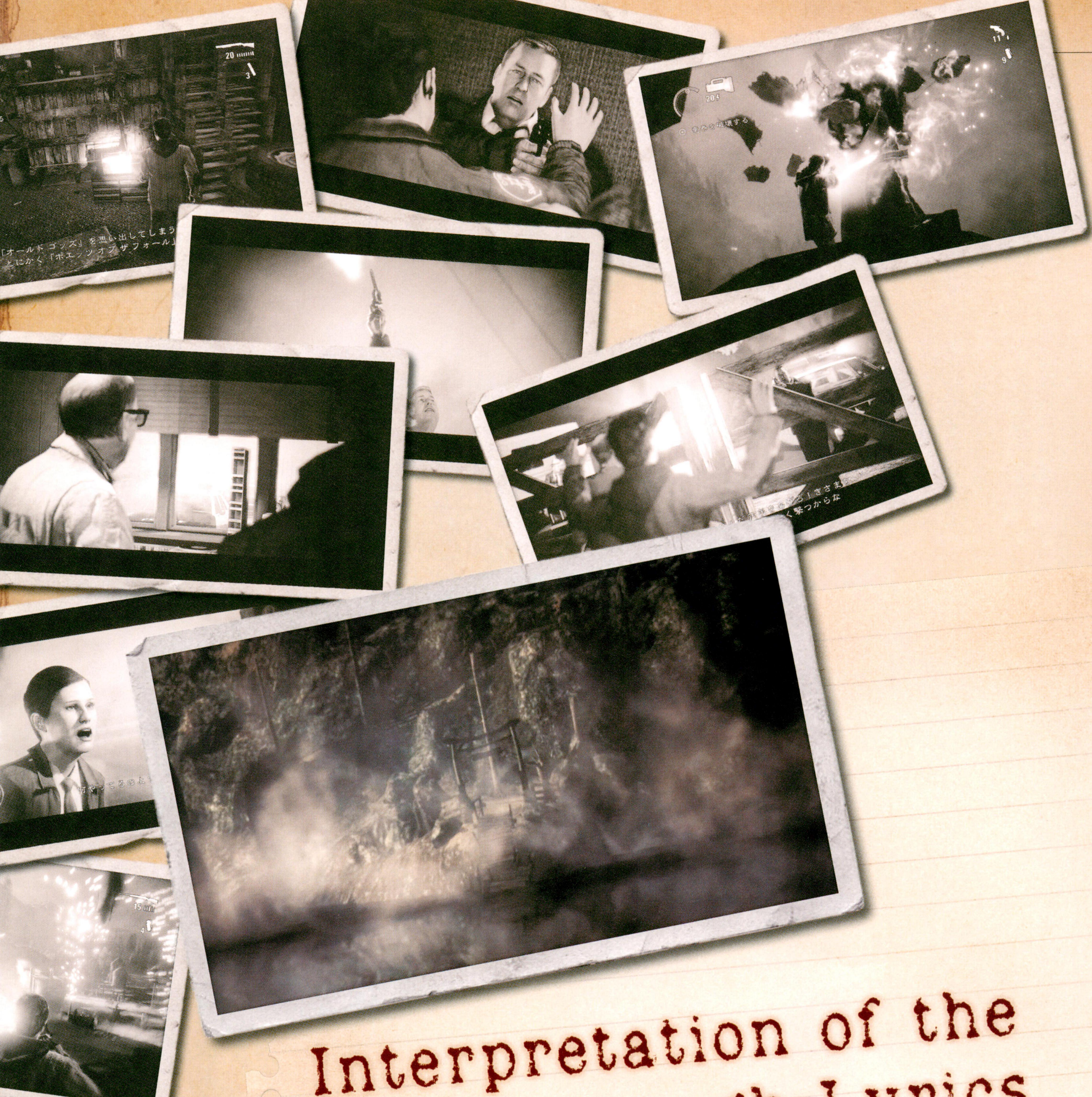


B クレイ・スチュワードの決断

いつも夢で見ていた世界が、ついに闇に飲み込まれてしまった。それと同時期に、夢で見た灯台と酷似した灯台がワシントン州ブライトフォールズにあることを知り、スチュワードは自らブライトフォールズを訪れる決意をする。もし夢と同じことが起きれば自分は命を落とし、最愛の妻と息子には会えなくなるだろう。それでも、スチュワードの決心はゆるがず、すぐにブライトフォールズへと発った。自分が呼ばれていることには、必ず理由があるはずだと信じていたのだ。

C 真実を知るものは……

スチュワードはブライトフォールズで危険な目に遭うこともなく、いくつかの調査を終えて元の生活にもどっていった。アランやナイチンゲールの行方はわからず、例の悪夢も見なくなった。スチュワードはのちに調査記録をまとめて本を出版し、一定の評価を得たが、それはオカルト本としての評価だった。結局のところ、ブライトフォールズでアラン・ウェイクに何が起きたか。その真実を知るものは、まだいない……。



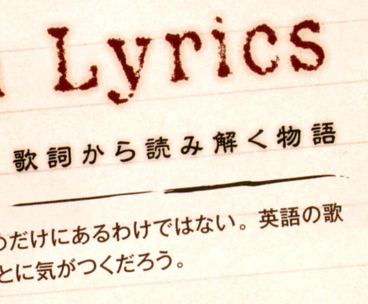
Interpretation of the Story through Lyrics

歌詞から読み解く物語

ゲーム中で流れるいくつかの歌は、単純に雰囲気を盛り上げるためだけにあるわけではない。英語の歌詞を読み解くことができれば、ちゃんと物語に合わせた歌であることに気がつくだろう。

エンディング曲+1をピックアップ

ゲーム中で聴ける楽曲は全部で16曲あるが、なかでも各エピソードのエンディングで流れる6曲と、エピソード4の野外ステージで流れる曲は、歌詞の内容が物語に深く関わっている。ここでは、その7曲の英語歌詞を掲載し、歌詞から読みとれる内容を考察していく。なお、オールド ゴッズ オブ アースガルズの曲である『The Poet and The Muse』と『Children of the Elder God』については、訳詞も掲載した。

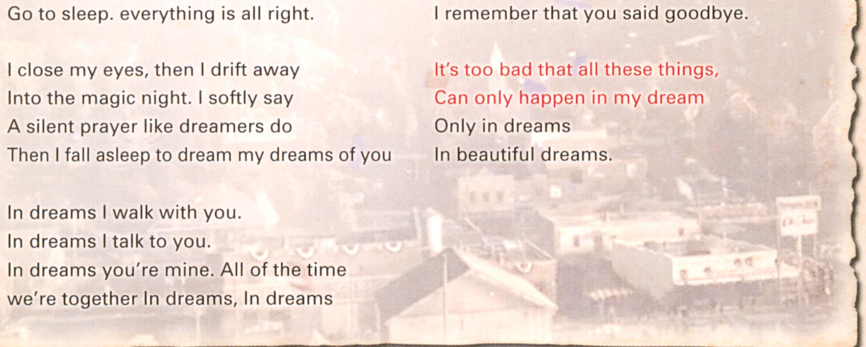


エンディングで流れるだけあって、そのエピソードの出来事や登場人物に関わる内容であることが多い。

EPISODE 1 ENDING

In Dreams

Roy Orbison



A candy-colored clown they call the sandman
Tiptoes to my room every night
Just to sprinkle stardust and to whisper
Go to sleep. everything is all right.

I close my eyes, then I drift away
Into the magic night. I softly say
A silent prayer like dreamers do
Then I fall asleep to dream my dreams of you

In dreams I walk with you.
In dreams I talk to you.
In dreams you're mine. All of the time
we're together In dreams, In dreams

But just before the dawn,
I awake and find you gone.
I can't help it, I can't help it, if I cry.
I remember that you said goodbye.

It's too bad that all these things,
Can only happen in my dream
Only in dreams
In beautiful dreams.

Consider

考察 すべては夢の出来事か

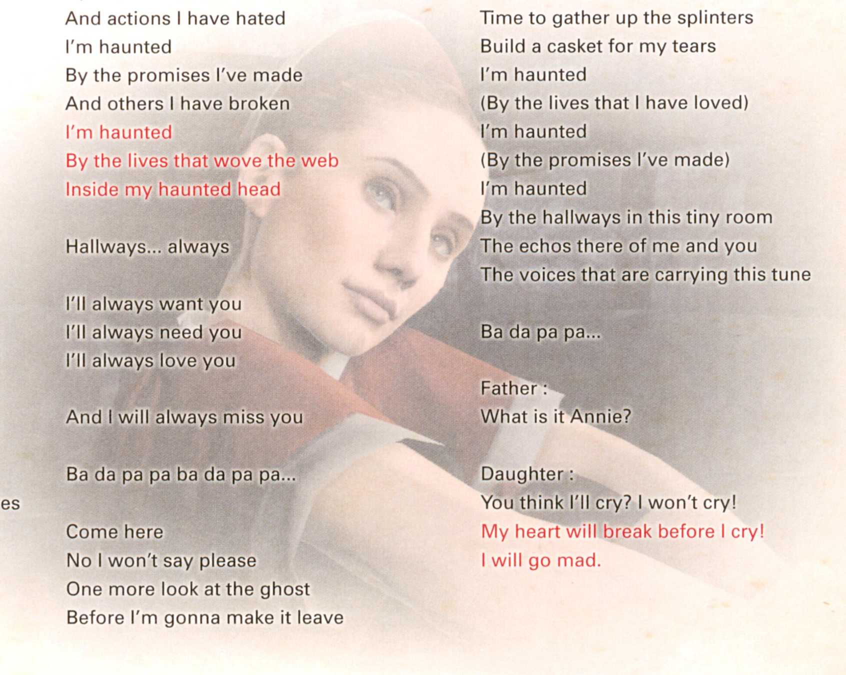
『In Dreams』では、夢のなかで私はあなたと過ごしているが、ふと目を覚ますとあなたはいなくなっていて、私が泣いてももどりはしない。あなたに“さよなら”と言われたことが忘れられないと歌われている。しかし、最後には「It's too bad that ～ in my dreams」。つまり、あなたがいなくなったことも含め、すべてが夢の中の出来事だというのだ。

これを“私＝アラン”、“あなた＝アリス”として深読みすると、アリスと過ごしたのもアリスを失ったのも夢の中で、そもそもアリスは夢の中にしかいない存在なのだ、というように解釈することもできそうだ。ただ、この解釈が正しいとすると、本作の物語が“夢オチ”ということになってしまう。そんな悲しいオチはあってほしくないものだ。

EPISODE 2 ENDING

Haunted

Poe



Ba da pa pa ba da pa pa...
Come here. Pretty please
Can you tell me where I am
You won't you say something
I need to get my bearings
I'm lost
And the shadows keep on changing

And I'm haunted
By the lives that I have loved
And actions I have hated
I'm haunted
By the lives that wove the web
Inside my haunted head

Ba da pa pa ba da pa pa...

Don't cry,
There's always a way
Here in November in this house of leaves
We'll pray
Please, I know it's hard to believe
To see a perfect forest
Through so many splintered trees
You and me
And these shadows keep on changing

And I'm haunted
By the lives that I have loved
And actions I have hated
I'm haunted
By the promises I've made
And others I have broken
I'm haunted
By the lives that wove the web
Inside my haunted head

Hallways... always

I'll always want you
I'll always need you
I'll always love you

And I will always miss you

Ba da pa pa ba da pa pa...

Come here
No I won't say please
One more look at the ghost
Before I'm gonna make it leave

Come here
I've got the pieces here
Time to gather up the splinters
Build a casket for my tears
I'm haunted
(By the lives that I have loved)
I'm haunted
(By the promises I've made)
I'm haunted
By the hallways in this tiny room
The echos there of me and you
The voices that are carrying this tune

Ba da pa pa...

Father :
What is it Annie?

Daughter :
You think I'll cry? I won't cry!
My heart will break before I cry!
I will go mad.

Consider

考察 闇に触れられたローズの気持ちを歌う

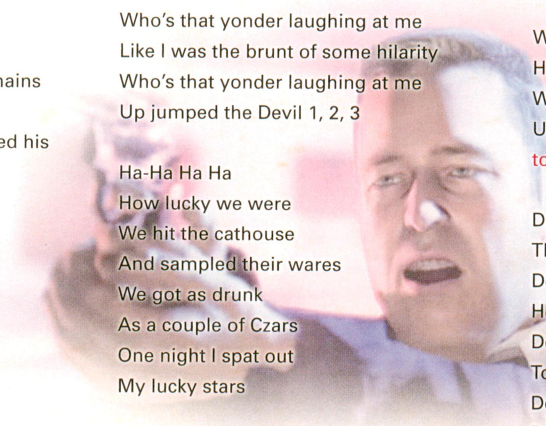
サビで歌われている「I'm haunted ～ Inside my haunted head」は“頭の中に巣くった奴らに、私は取り憑かれている”というような意味だ。加えて、この歌はエピソード2の最後で、闇の存在に操られたローズがアランとバリーを呼び出すシーンのあとに流れる。そのことからも、この歌は闇に操られた（取り憑かれた）ローズの苦しい気持ちを表しているのだと考えられそうだ。

また、この歌の最後には父親（Father）と娘（Daughter）の会話が入っている。そこで娘が言っている「My heart will break before I cry!　I will go mad」は「泣くよりも前に私の心は壊れるわ。私はおかしくなってるのよ」というような意味だ。これはアランに危害を加えたことで内心は泣き叫んでいるが、体が意思に反して動いてしまうという、ローズの苦悩を表しているのかもしれない。

EPISODE 3 ENDING

Up Jumped the Devil

Nick Cave and the Bad Seeds



O My O My
What a wretched life
I was born on the day
That my poor mother died
I was cut from her belly
With a stanley knife
My daddy did a jig
With the drunk midwife

Who's that yonder all in flames
Dragging behind him a sack of chains
Who's that yonder all in flames
Up jumped the Devil and he staked his claim

O poor heart
I was doomed from the start
Doomed to play
The villians part
I was the baddest Johnny
In the apple cart
My blood was blacker
Than a dead nun's heart

Who's that milling on the courthouse steps
Nailing my face to the hitching fence
Who's that milling on the courthouse steps
Up jumped the Devil and off he crept

O no O no
Where could I go
With my hump of trouble
And my sack of woe
To the digs and deserts of Mexico
Where my neck was safe
from the lynching rope

Who's that yonder laughing at me
Like I was the brunt of some hilarity
Who's that yonder laughing at me
Up jumped the Devil 1, 2, 3

Ha-Ha Ha Ha
How lucky we were
We hit the cathouse
And sampled their wares
We got as drunk
As a couple of Czars
One night I spat out
My lucky stars

Who's that dancing on the jailhouse roof
Stamping on the ramping
with a cloven hoof
Who's that dancing on the jailhouse roof
Up jumped the Devil and said
"Here is your man and I got a proof"

O no O no don't go
O slow down Joe
The righteous part
I straight as an arrow
Take a walk
And you'll find it too narrow
Too narrow for the likes of me

Who's that hanging from the gallow tree
His eyes are hollow but he looks like me
Who's that swinging from the gallow tree
Up jumped the Devil and
took my soul from me

Down we go Down we go Down we go
The Devil and me
Down we go down down down
Hell fire and flames
Down we go Down we go
To Eternity
Down we go We go down down down
Down we go we go down down down
Down we go
the Devil and me to Eternity
We go down down down down down
ad inferno

Consider

考察 ナイチンゲールの狂気を歌う？

この歌の歌詞は韻を踏んだものが多く、文脈から深い意味を求めることは難しい。歌われている内容を簡単にまとめると、不幸な人生を送る私が悪魔（Devil）に出会い、最終的に魂を奪われてしまう（took my soul from me）といった話だ。これはおそらく、悪魔（=アランまたは闇の存在）に出会い、最終的に闇にさらわれてしまったFBI捜査官、ナイチンゲールのことを表していそうだ。

また、裁判所でムチを打ってるのは誰だ、あそこで俺を笑ってるのは誰だ、刑務所の屋上で踊ってるのは誰だ、絞首台に吊られてるのは誰だなど、警察に関する言葉を含んだ支離滅裂な歌詞も多い。これもアルコール中毒を患ったナイチンゲールの不安定な心情を歌うものだと考えられる。

ちなみにタイトルの『Up Jumped the Devil』は“飛び上がった悪魔”と訳すことができる。

▲アランを見つけるたびに、撃ち殺そうとするナイチンゲール。もはや正気の沙汰とは思えない。

▲最後にはアランを追い詰めながら闇の存在にさらわれる。闇に操られることは魂を奪われるのと同義だろう。

EPISODE 4 ENDING

The Poet and the Muse

Old Gods of Asgald

There's an old tale wrought with mystery, of Tom the Poet and his muse
And a magic lake which gave a life to the words the poet used
Now, the muse she was his happiness, and he rhymed about her grace
And told her stories of treasures deep beneath the blackened waves
Till' in the stillness of one dawn, still in its misty crown
The muse she went down to the lake, and in the waves she drowned

And now to see your love set free
You will need the witch's cabin key
Find the lady of the light, gone mad with the night
That's how you reshape destiny

The poet came down to the lake to call out to his dear
When there was no answer he was overcome with fear
He searched in vain for his treasure lost and too soon the night would fall
Only his own echo would wail back at his call
And when he swore to bring back his love by stories he'd create
Nightmares shifted in their sleep in the darkness of the lake

And now to see your love set free
You will need the witch's cabin key
Find the lady of the light, still raving in the night
That's how you reshape destiny

In the dead of night she came to him with darkness in her eyes
Wearing a mourning gown, sweet words as her disguise
He took her in without a word for he saw his grave mistake
And vowed them both to silence deep beneath the lake
Now, if it's real or just a dream one mystery remains
For it is said, on moonless nights they may still haunt this place

And now to see your love set free
You will need the witch's cabin key
Find the lady of the light, gone mad with the night
That's how you reshape destiny

And now to see your love set free
You will need the witch's cabin key
Find the lady of the light, still raving in the night
That's how you reshape destiny

それは謎に満ちた古い伝説 詩人のトムとその女神（ミューズ）
魔法の湖が詩人の言葉に生命を与え
詩人は愛する女神に詩を捧げた
暗い波間のその奥に 眠る秘宝の物語
そしてついにある夜明け 霧の漂う湖に
女神はその身を投じ 波間に沈み息絶えた

愛する者を解き放つには
魔女のキャビンの鍵が要る
レディー オブ ライトを捜せ 夜に狂わされた彼女を
その手で運命を変えたいのなら

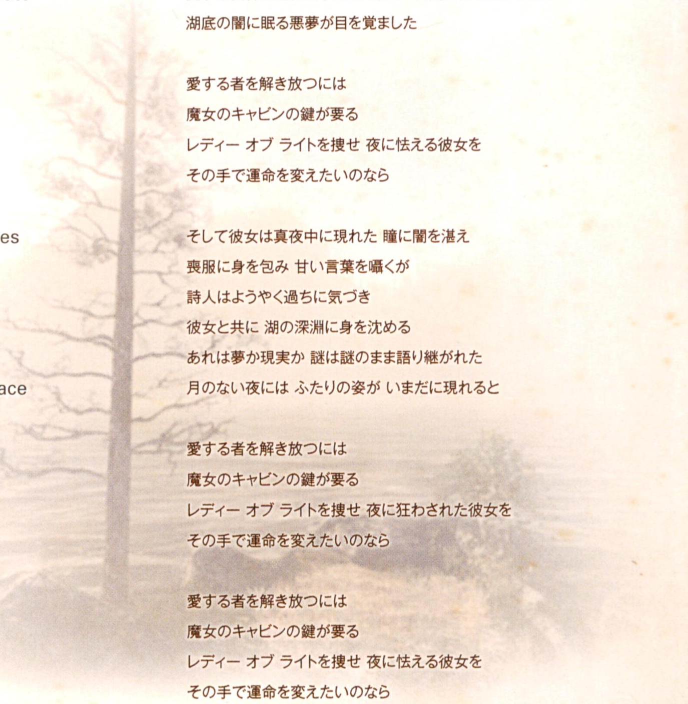
詩人は湖で女神（ミューズ）の名を呼んだ
応えはなく 恐怖に打ちひしがれ
詩人は失われた秘宝の行方を追った やがて訪れる闇
詩人の呼びかけが湖面に響く
愛する女神を連れ戻すため 詩人が物語を書き始めたとき
湖底の闇に眠る悪夢が目を覚ました

愛する者を解き放つには
魔女のキャビンの鍵が要る
レディー オブ ライトを捜せ 夜に怯える彼女を
その手で運命を変えたいのなら

そして彼女は真夜中に現れた 瞳に闇を湛え
喪服に身を包み 甘い言葉を囁くが
詩人はようやく過ちに気づき
彼女と共に 湖の深淵に身を沈める
あれは夢か現実か 謎は謎のまま語り継がれた
月のない夜には ふたりの姿が いまだに現れると

愛する者を解き放つには
魔女のキャビンの鍵が要る
レディー オブ ライトを捜せ 夜に狂わされた彼女を
その手で運命を変えたいのなら

愛する者を解き放つには
魔女のキャビンの鍵が要る
レディー オブ ライトを捜せ 夜に怯える彼女を
その手で運命を変えたいのなら



Consider

考察 詩人と女神の伝説は歌から始まった？

エピソード4のエンディングは、アンダーソン兄弟の家でも聞くことになる『The Poet and the Muse』だ。この曲はアンダーソン兄弟が結成したバンド、オールド ゴッズ オブ アースガルズの曲であり、兄弟が何らかのメッセージを込めたものだ。そのメッセージというのはサビの部分である「And now to see your love set free ～ That's how you reshape destiny」で、"運命を変えて愛する者を救いたいなら、レディーオブライトを捜して魔女のキャビンの鍵を手に入れろ"という意味だ。

この歌のもう1つ気になる点は、詩人トーマス・ゼインとその恋人バーバラ・ジャガーの物語を明確に表現し、それを"伝説"だと歌っていることだ。ゲーム中でサラはゼインの名前を聞いて「それは伝説じゃなかったの？」と言っている。つまり、ブライトフォールズの住民にとってゼインは伝説の存在と認識されているのだ。その認識を与えたのが、この歌という可能性もあるのではないだろうか。コールドロンレイクが創作を現実にする力をもつなら、歌詞が現実になっても不思議ではないだろう。

EPISODE 5 ENDING

War

Poets of the Fall

Do you remember standing on a broken field,
white crippled wings beating the sky.
The harbingers of war with their natures
revealed and our chances flowing by.

If I can let the memory heal,
I will remember you with me on that field.

When I thought that I'd fought this war alone,
you were there by my side on the front line.
When I thought that I'd fought without a cause,
you gave me a reason to try.

Turn the page I need to see something new,
for now my innocence is torn.
We can not linger on this staunted view,
like rabid dogs of war.

I will let the memory heal,
I'll remember you with me on that field.

When I thought that I'd fought this war alone,
you were there by my side on the front line.
And we thought to believe the impossible.
When I thought that we'd fought this war alone,
we were one with our destiny's entwined.
When I thought that I'd fought without a cause,
you gave me a reason why.

When no one's wearing their real face,
it's a white out of emotion.
And I've only got my brittle bones
to break the fall.

When the loving letters fade,
it's like moving in slow motion.
And we're already too late if we arrive at all.

And then we're caught up in the arms race
on involuntary addiction.
And we're shedding every value
our mothers taught.

So will you please show me your real face.
Draw the line in the horizon.
'Cause I only need your name
to call the reasons why I fought.

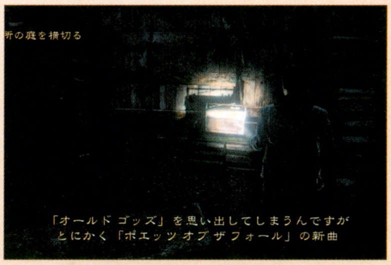
When I thought that I'd fought this war alone,
you were there by my side on the front line.
And we thought to believe the impossible.
When I thought that we'd fought this war alone,
we were one with our destiny's entwined.
When I thought that I'd fought without a cause,
you gave me a reason why.

Consider

考察 一人で戦っていたシンシア・ウィーバーの歌

「When I thought that ～ You gave me a reason to try」というサビの歌詞は、"私がたった一人で戦っていると思ったとき、あなたは側にいてくれた。私が理由もなく戦っていると思ったとき、あなたが理由を与えてくれた"といった意味だ。これを"私＝シンシア"、"あなた＝ゼイン"と考えると、光と闇の戦争に備えて孤独に戦うシンシアと、シンシアに指示をするゼインの関係が浮かんでくる。

また、「So will you ～ your real face」は"あなたの本当の顔を見せてください"という意味。常に潜水服を着ているゼインの顔を見たいという、シンシアの気持ちを表しているのだろう。


所の庭を横切る
「オールド ゴッズ」を思い出してしまうんですが
とにかく「ポエッツ オブ ザ フォール」の新曲

▲この曲はエピソード5の道中でも流れる。"一人で戦う私＝アラン"というとらえ方もできそうだ。

Consider

考察 大いなる自然を前にしたトム少佐の気持ち

ゲーム全体のエンディングで流れる『Space Oddity』は宇宙飛行士のトム少佐（major Tom）が宇宙へと飛び立っていく歌だ。トム少佐という名前からして、この歌の歌詞がゼインにかかわる内容を暗示していることが想像できるだろう。

宇宙に出たトムだったが、宇宙船の進路が狂って地上との連絡も途絶えてしまう。そのときトムは「Planet Earth is blue ～ nothing I can do」、"地球は青い、私にできることは何もない"と言う。これは地球＝大いなる自然（コールドロンレイクの力）に対して、私は何もできないちっぽけな存在だという、トムの気持ちを表しているのかもしれない。

20
竜巻を破壊する
11
9

▲闇の存在も湖の力から生まれた大いなる自然だとすれば、ちっぽけな人間に阻止する術はないのだろうか。

EPISODE 6 ENDING

Space Oddity

David Bowie

Ground control to major Tom
Ground control to major Tom
Take your protein pills and put your helmet on
(Ten) Ground control (Nine) to major Tom
(Eight, Seven, Six)
Commencing countdown (Five), engines
on (Four, Three, Two) , Check ignition (One)
and may gods (Blastoff) love be with you

This is ground control to major Tom,
you've really made the grade
And the papers want to know
whose shirts you wear
Now it's time to leave the capsule if you dare

This is major Tom to ground control,
I'm stepping through the door
And I'm floating in a most peculiar way
And the stars look very different today
Here am I floatin' 'round my tin can
far above the world
Planet Earth is blue
and there's nothing I can do

Though I'm past one hundred thousand miles,
I'm feeling very still
And I think my spaceship knows
which way to go
Tell my wife
I love her very much, she knows

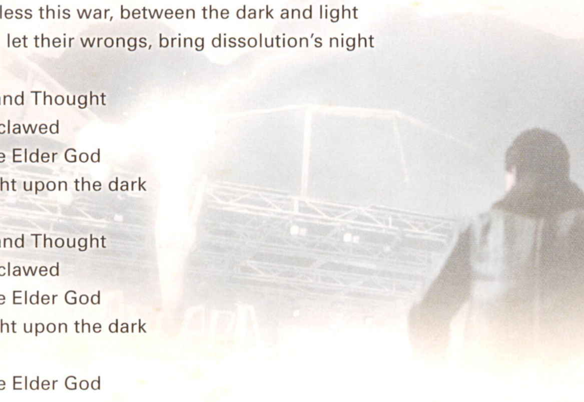
Ground control to major Tom,
your circuits dead,
there's something wrong
Can you hear me, major Tom?
Can you hear me, major Tom?
Can you hear me, major Tom?
Can you...

Here am I sitting in my tin can
far above the Moon
Planet Earth is blue
and there's nothing I can do

EPISODE 4 SPECIAL BGM

Children of the Elder God

Old Gods of Asgald



Warriors, torchbearers, come redeem our dreams Shine a light, upon this night, of otherworldly fiends Odin's might, be your guide, divorce you from the sane Hammer's way, will have its say, rise up in their name	戦士たちよ たいまつを担う者たちよ 夢を呼び覚ませ 異界の悪霊うごめくこの夜を光で照らせ 偉大なるオーディンの導きに 正気と縁を切れ ハンマーに力を 彼らの名の下に立ちあがれ
Oh, Memory and Thought Jet black and clawed Children of the Elder God Scourge of light upon the dark	記憶と思想 鋭い爪の漆黒の鳥 太古の神の子らよ 今こそ光で闇に天罰を下せ
Scratching hag, you can rake your claws, and gnash your crooked teeth You've taken slaves, like ocean waves, now feel the ocean seethe Father Thor, bless this war, between the dark and light In their songs, let their wrongs, bring dissolution's night	ひっかき女 醜い鉤爪に歪んだ歯 波のように奴隷をさらったお前 海へ還れ 父なるトールの祝福を受けよ 闇と光の戦争に 彼らの歌で 奴らの悪事で 崩壊をもたらせ
Oh, Memory and Thought Jet black and clawed Children of the Elder God Scourge of light upon the dark	記憶と思想 鋭い爪の漆黒の鳥 太古の神の子らよ 今こそ光で闇に天罰を下せ
Oh, Memory and Thought Jet black and clawed Children of the Elder God Scourge of light upon the dark	記憶と思想 鋭い爪の漆黒の鳥 太古の神の子らよ 今こそ光で闇に天罰を下せ
Children of the Elder God	太古の神の子らよ

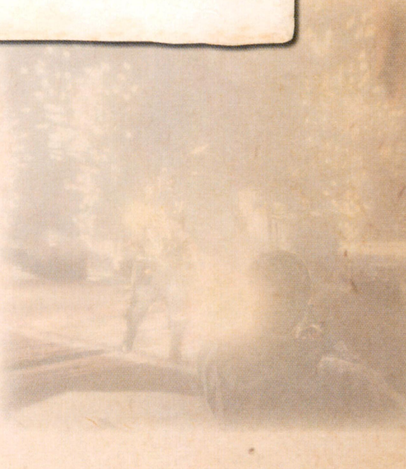
Consider

考察 闇の存在を倒す方法に迫る歌

この歌はエピソード4のアンダーソン農場、野外ステージにて流れるハイテンションなBGMだ。エピソード4のエンディングである『The Poet and the Muse』と同じくオールド ゴッズ オブ アースガルズの曲で、歌詞にはオーディンやトールの名前が神話の神として出てきている。もっとも印象的な歌詞は、サビで歌われる「Scourge of light upon the dark」、"今こそ光で闇に天罰を下せ"という部分だ。この歌詞は光を使えば闇を倒せるという、闇の倒し方に言及しているのかもしれない。

また、ひっかき女（Scratching hag）という歌詞が出てくるのも注目点だ。この歌に出てくる「ひっかき女」と、バーバラになりすました闇の存在の目撃談から、ランドルフが語っていた"バーバラはひっかき女"というおとぎ話が生まれたのかもしれない。

ちなみに、歌詞の中でひっかき女に対して「海へ還れ」と言っている。特別な意味はないのかもしれないが、物語の象徴である"湖"ではなく"海"と表現しているあたり、アランの最後のセリフである「湖じゃない、海だ。」との関連を勘ぐってしまう。



エンディングテーマ以外の歌の意味は

ここで紹介した7曲以外にも、ゲーム中では右の9曲を聴くことができる。エンディング曲に比べると歌詞と物語の関連性は薄く、「Electrica Cadente」にいたってはインストゥルメンタルで歌詞が存在しない。

ただ、医者に不満をもらすような描写のある『Coconut』は、薬漬けにされたアンダーソン兄弟のことを。愛する女性のことを歌っている『Shady Grove』は、ローズを愛するラスティの心情を表しているものと思われる。流れるタイミングと歌詞から、何のことを歌っているか読み解いてみるとおもしろいだろう。

>> エンディングテーマ以外の曲名

曲名	アーティスト名	視聴場所
Coconut	Harry Nilsson	EPISODE1 Act2-2 ジュークボックスをかける（P.014）
Air Kissing	Violet Indiana	EPISODE1 Act2-3 ラジオを聞く（P.015）
Shady Grove	Among the Oak & Ash	EPISODE2 Act1-2 ラジオを聞く（P.019）
The Beaten Side of Town	Barry Adamson	EPISODE2 Act2-2 ラジオを聞く（P.020）
How Can I Be Sure	Anomie Belle	EPISODE3 Act1-1 ラジオを聞く（P.025）
Electrica Cadente	Dead Combo	EPISODE3 Act1-2 ラジオを聞く（P.026）
Black Night	Charles Brown	EPISODE3 Act2-1 ラジオを聞く（P.028）
Back Bone	The Rumble Strips	EPISODE4 Act2-1 ラジオを聞く（P.035）
Young Men Dead	Black Angels	EPISODE4 Act2-2 ラジオを聞く（P.036）

ああっ
頼むわね 電気がついたから大丈夫でしょ 彼らには
警告しておく必要があるの 万一に備えて
うくたくたなの
すみま
湖じゃない

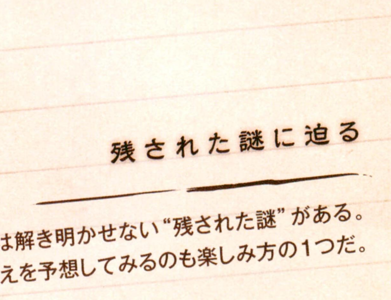
Unanswered Questions

残された謎に迫る

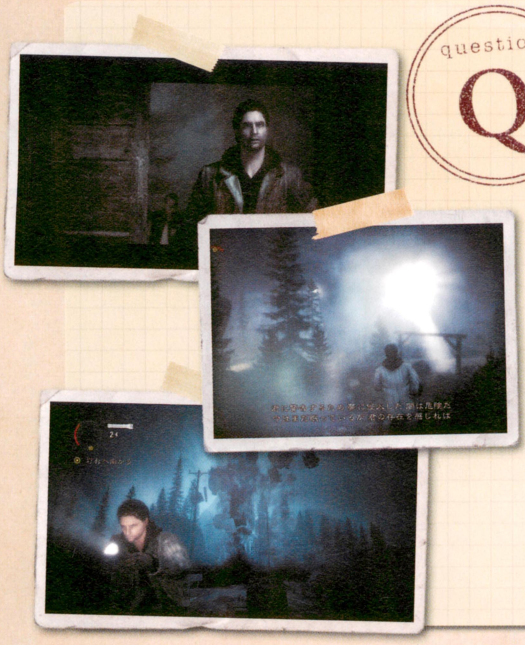
『アラン ウェイク』の物語はまだ完結したわけではなく、現状では解き明かせない“残された謎”がある。アランが言うように「謎は謎のまま」がいいのかもしれないが、答えを予想してみるのも楽しみ方の1つだ。

クリアしただけでは解き明かされない謎

本作には数々の謎が散りばめられており、そのいくつかはゲームをクリアしても、はっきりとは答えが示されない。ここではCHAPTER2のまとめとして、残された謎の解明に役立つかもしれない考察をいくつか述べていく。ただし、これらはあくまでも編集部の考察であって“正解”ではない。自身の考えや、今後のダウンロードコンテンツで示される物語などと合わせて、いろいろと想像をふくらませてみてほしい。


BRIGHT'S DINER
ウェイク、闇の殺人鬼に襲撃される
ウェイク、光を手に闇と戦う
闇の存在、目覚める
ウェイク、鳥の群れに襲撃される
ウェイク、原稿を探す
ガソリンスタンドのテレビ
ウェイク、保安官に嘘をつく
スタッキー、闇に飲まれる
ローズ、ウェイクを想う
戻る
選択

メニューの「プレイバック」から原稿やムービーを見れば、あらたな可能性に気づけるかもしれない。


君に警告するため 夢に侵入した 闇は危険だ
今はまだ眠っているが 君の存在を感じれば

question Q

冒頭の悪夢はなんだったのか

アランが見た悪夢には、闇の存在やトーマス・ゼインと思われるものが登場しており、見ず知らずのクレイ・スチュワードもいた。なぜこんな不思議な夢を見たのだろうか。

Answer 1 闇の介入

夢の中に闇の存在がいることから、闇の存在がアランやスチュワードを衰弱させて、あとあと操りやすくするために見せた夢とも考えられる。この場合、闇の存在は離れた相手であっても、夢の中であれば干渉できることになる。また、アランやスチュワードが“灯台へ行けば安全だ”と考えている理由は不明だ。しかし、結局灯台へ行っても助からないという展開から、2人に強い絶望感を与えるために闇の存在が植えつけた意識なのかもしれない。

Answer 2 単純な悪夢

闇の存在、トーマス・ゼイン、闇に支配された者……そのどれもがアランの夢の中の存在なのではないだろうか？ ナイトスプリングスの『夢のまた夢』や、エピソード1のエンディング曲『In Dreams』でも示唆されているように、あらゆる存在はアランが夢で見ているだけなのかもしれない。そうして、夢で見たものを小説に書く、あるいはメモしており、それが湖の力で現実になってしまったのが本編のストーリーという可能性もある。

question Q

「ナイト スプリングス」の伝言の真意は？

サラから「ナイト スプリングス」という伝言を受け取ったメンバーには、サラの父フランクやパット・メインが含まれていた。伝言を受けた彼らがこなす役割とは。

Answer 1 自警団

ブライトフォールズでは湖がもつ“創作を現実にする力”や闇の存在などの影響で、昔から大小を問わず不可思議な事件が起きていた。そうした事件に対処するために、自警団が作られていても不思議はない。「ナイト スプリングス」という伝言は、“この町をモデルにした例のドラマみたいな異変が起きてます”ということを自警団のメンバーに警告するもの。あるいは闇に支配された者のことも周知の事実で、戦う準備を促しているのか。

Answer 2 騒動を抑える

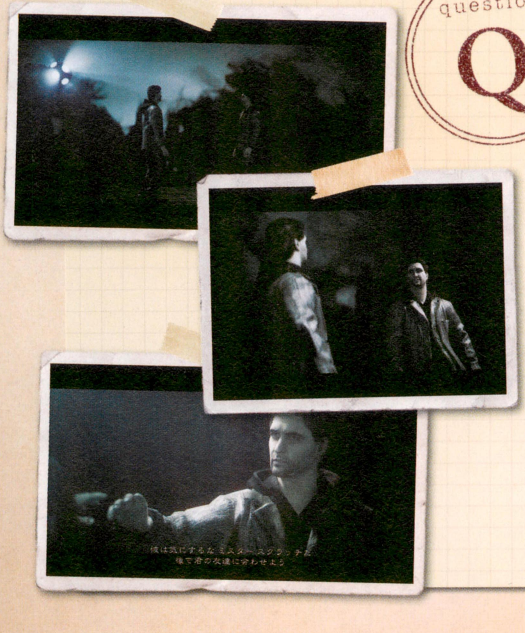
ドラマ『ナイト スプリングス』は不可思議な現象を題材にした物語だが、毎回うやむやな結末を迎える。このことから、伝言の意味を「また異変が起きていますが、騒ぎにしないでください（うやむやにしてください）」と解釈することもできそうだ。つまり、メインやフランクといった町の有力者に伝言しておいて、騒動による二次被害を防ぐ目的かもしれない。メインはラジオ番組で情報を発信（あるいは操作）できるため、この役目には適任だろう。

保安官 さっきの伝言
「ナイト スプリングス」って どういう意味なんだ？

question Q

ミスタースクラッチの正体は？

アランが闇の底で出会う、自分そっくりの存在。ゼインから「ミスタースクラッチ」と呼ばれるその存在は、なぜアランと同じ姿をしていて、何をしようというのか。



Answer 1 ゼインが書いた

ゼインが「君の友達に会わせよう」と言っていることから、これから闇の底で原稿を書くことになるアランの身代わりとして、ゼインが創作した存在と考えられる。おそらく現実世界でミスタースクラッチの姿を目撃させることで、“アランは生きている”と思わせるのだろう。ただ、ゼインは生前に“人間になりすまして機会を狙う魔物たち”も書いている。それがミスタースクラッチのことだとすれば、ゼインが「気するな」と言った真意は量りかねる。

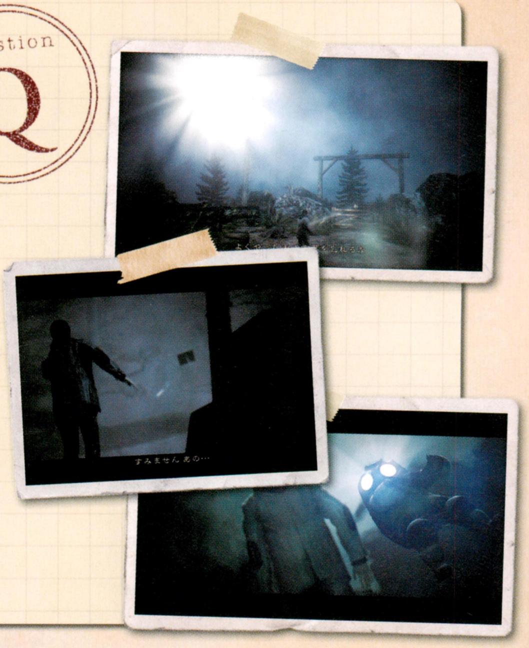
Answer 2 闇の底の悪魔

ミスタースクラッチはオールドスクラッチとも呼ばれ、アメリカでは伝説上の悪魔を指す名前だ。このことから、闇の底にもともと住んでいる“人の姿を真似る悪魔”なのかもしれない。いわば闇の存在に近いものだ。ゼインが「気にするな」と言ったのは、ミスタースクラッチと面識があり、危険ではないと知っているからか。また、ゼインが「君の友達に会わせよう」と言ったのは、Answer1と同じく現実世界で姿を目撃させることだと思われる。

question Q

トーマス・ゼインはどういう存在なのか

不格好な潜水服に身を包み、人の夢の中に現れたり、アランのために原稿を置いてまわったりするトーマス・ゼイン。もはや人間とは思えないが、その正体とは……？



Answer 1 囚われの詩人

ゼインは闇の底に囚われているだけで、生きているのではないだろうか。しかし、自分の原稿によって存在を消してしまったため、肉体がなくなり闇の底でしか活動できなくなったのかもしれない。そうすると、説明がつかないのは強烈な光の姿で現れたり、現実世界に原稿を置いたりしていることだ。もしかすると、ゼインは闇の底で詩を書くことができ、それを現実化することで、アランに助言したり原稿を置いたりできたのではないだろうか。

Answer 2 光の存在

やや湖の力を過大評価した考察だが、ゼインは闇の存在を湖底に沈める際に、自分自身のその後について“現実世界での存在を消すかわりに、光の存在として闇を監視する”というような設定をした可能性もある。自分の未来を代償にして、自分が覚醒させてしまった闇の存在に対抗するためだ。こうした人間を超越した存在であれば、夢の中に現れたり、TVを通してシンシアに話しかけたり、各地に原稿を置いてまわることも可能だろう。

Answer 3 アランの創作

本物のトーマス・ゼインは、1970年に闇の存在とともに湖底に沈んで死んでしまった。そうだとすれば、アランの目の前に現れるゼインは、アラン自身がゼインの作品や写真を参考に創作したものではないだろうか。アランの「ゼインを登場させ、助けてもらう」という発言からも創作した可能性は高く、常に潜水服を着ている理由はアランが潜水服姿のゼインしか知らないと考えれば説明がつく。

ただ、この説には問題が多い。アランが夢の中でゼインらしき存在と出会っていること。そして、シンシアが以前からゼインの指示を受けていたことだ。強引に理由をつけるなら、ゼインはアランが来る前も生死の狭間のような状態として、人に干渉できたのかもしれない。

◀ゼインが潜水服姿の実体で現れるのは、アランが小説に書いたあと。それまでは実体がなかったのだろう。

question Q

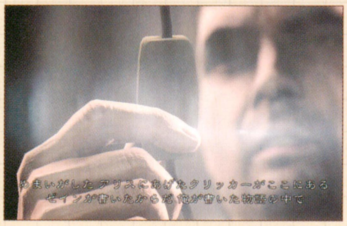
クリッカーはなぜ靴箱にあったのか

アランの幼少期の宝物であり、3年前にアリスに渡したはずのクリッカー。それがなぜかゼインが残した靴箱に入っていた。その理由は何だったのだろうか。

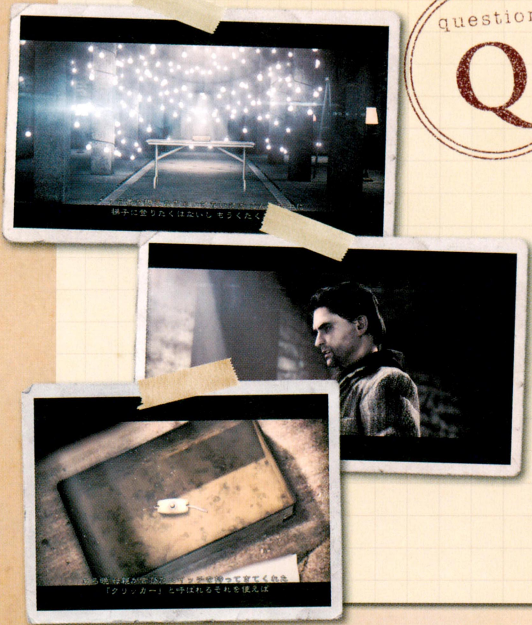
Answer 1 ゼインが書いた

ゼインは闇の存在を湖底に沈めるとき、いつかまた闇の存在が目覚めたときに備えて、シンシアに保険を渡していた。それこそが「アラン」という名の少年とクリッカーについて書かれた原稿、そして魔法の力をもつクリッカーだったのだ。この原稿の内容が湖の力によって現実となったため、「アラン」という少年は7歳のときにクリッカーをもらい、それから数十年後に「照らされた部屋」でクリッカーを手にして、コールドロンレイクを訪れることを運命づけられた。

1976年にアンダーソン兄弟の歌によって闇の存在がふたたび目覚めたあと、1977年にアランが生まれているのも偶然ではない。ほかでもないアラン自身が、ゼインが創作した“保険”だったという考えだ。


めまいがした アリスにあげたクリッカーがここにある
ゼインが書いたからだ 俺が書いた物語の中で

◀問題は「ゼインが書いたのだ、俺が書いた物語の中で」というアランの発言と矛盾していることだ。

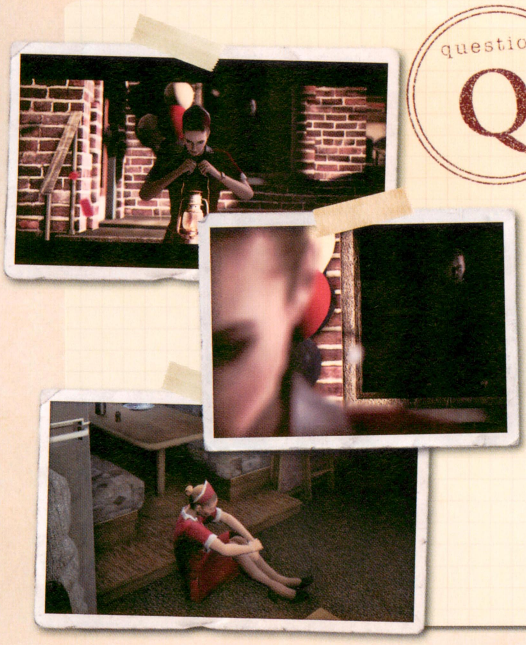

梯子に登りたくはないし もうくたく
ある晩 母親が古びたクリッカーを持って来てくれた
「クリッカー」と呼ばれるそれを使えば

Answer 2 アランが書いた

湖の力が過去にも影響を与えられるとした場合、アランが書いた可能性も出てくる。つまり、アランが“ゼインは闇の存在を倒すためのクリッカーを靴箱に入れて、シンシアに預けていた”と書いて、それが現実になったということだ。ただ、湖の力が過去も変えられるとすると、闇の存在やゼインの存在、シンシアの任務などあらゆるものがアランの創作という可能性も出てきてしまう。もちろん、すべてアランの創作でも問題はないのだが。

Answer 3 保険という概念

ゼインが残したのは“保険”という概念だった。それがクリッカーとして現実化したのは、アランが「ゼインがクリッカーを残していた」と認識したせいだとも考えられる。これは、アランが闇の底で体験した“概念が現実になる現象”と同じ理屈だ。“クリッカー”ははっきりした概念だが、“保険”というのは抽象的で状況や人によって違うものになる。ゼインは抽象的な概念を残すことで、誰が来ても闇の存在に対抗できるようにしたのかもしれない。



question Q

ローズとナイチンゲールはどうなった？

エンディングにて、ランプをもっているローズと、ダイナーの中に閉じこめられているようにみえるナイチンゲールが映し出される。2人が迎えた結末とは……？

Answer 1 リアルな結末

アランは闇に触れられたローズと、闇に連れ去られたナイチンゲールのその後を書いていなかった。そこで、闇の底のキャビンで小説『ディパーチャー』を終わらせるために、ローズとナイチンゲールにも“リアルな結末”を与える必要があったのだ。ローズは“闇に触れられた”という同じ過去をもつシンシアのあとを継いでレディーオブライトになった。そして、闇に支配されたナイチンゲールを警戒あるいは恐れているのかもしれない。

Answer 2 次への保険

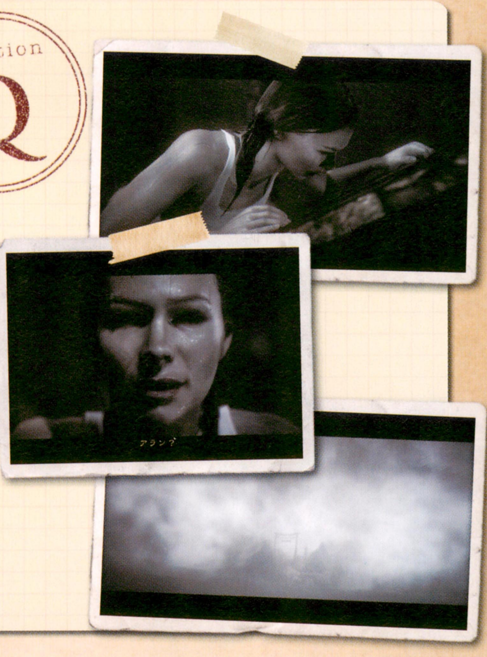
アランが『ディパーチャー』を完結させても、闇の存在は封じきれない。そこで、ゼイン（もしくはアラン）は年老いたシンシアに変わって、若いローズにレディーオブライトの役目を継がせ、未来の戦いに向けて物資の準備や電球の交換をさせることにしたのかもしれない。

青ざめた顔をしているナイチンゲールに関しては、闇の存在が「すぐに新しい顔を見つけるわ」と言っていたことからも、闇の新たな顔となってしまったのだろう。

question Q

アリスは助かったのか

エンディングでアリスは湖から陸に上がっていたが、そのあとどうなったのかはわからない。無事に保護されたか、あるいは町までたどりつくことはできたのだろうか。



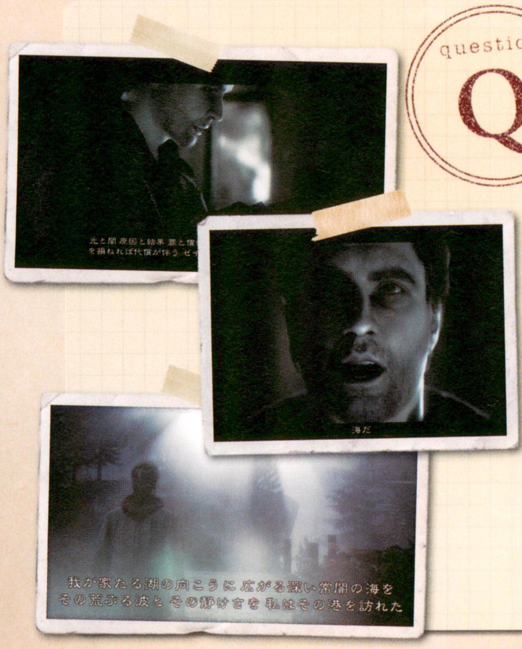
Answer 1 助かった

アランが照らされた部屋から出て時間が経てば、当然バリーとサラはアランの様子や闇がどうなったかを知ろうとするだろう。真っ先に湖へ向かえば、アリスを助けられるはずだ。また、アランが原稿に「アリスが誰かに保護される」と書いていた可能性もある。

ただ、事件後にブライトフォールズを訪れたスチュワードが、アリスに関する情報を何も得ていないのは不思議だ。アリスが町を離れたため、会えなかっただけだろうか。

Answer 2 闇に囚われた

のちにブライトフォールズを訪れたスチュワードが、サラやバリーには連絡をとっているのに、アリスと会った様子はない。さらにアリスが湖から上がったあと、辺りが霧に閉ざされるという演出も意味深だ。アランはクリッカーで闇の存在を倒したが、それは分身のようなもの。闇の存在の本体は消えておらず、ふたたびアリスを捕らえてしまったのかもしれない。なお、ダウンロードコンテンツ『シグナル』でもアリスの安否は判明していない。


光と闇 原因と結果 罪と償
を損ねれば代償が伴う ゼイ
海だ
我が家たる湖の向こうに広がる深い常闇の海を
その荒ぶる波と その静けさを 私はその港を訪れた

question Q

「湖じゃない、海だ」の意味は？

アランの最後のセリフ「湖じゃない、海だ」は、何のことを言っているのだろうか。アランの表情や発音から察すると、いい意味ではなさそうだが……。

Answer 1 闇の本拠地

アランは『ディパーチャー』の完結後、ゼインの詩にあった「彼は知らなかったのだ。我が家たる湖の向こうに広がる深い常闇の海を」という一節を思い出した。闇の存在は湖から生まれたのではなく、湖とつながっている海から生まれた。ならば、闇の存在は湖ではなく海に還す必要があるのではないだろうか。アランは「湖底で闇の存在を倒しても意味がない。ゼインと同じ過ちをおかしてしまった」と気づき、この言葉を発したのかもしれない。

Answer 2 力の源

“創作を現実にする力”はコールドロンレイクの力だと思っていた。しかし、ゼインの詩を思い出して、そもそも創作を現実にするのは海の力ではないかと気づいた。そうだとすると、自分がいくらがんばったところで、ほかの創作に海の力が感応して、闇の存在が復活する可能性がある。もう何をしても無駄だ。抗う意味もない……そう絶望したアランは自暴自棄になり、ダウンロードコンテンツ『シグナル』の物語につながるのではないだろうか。

した扉を打ち破り 再び光を呼び込むのだ
SPECIAL FEATURE ONE
THE SIGNAL
特別編 1：シグナル

Next, on "ALAN WAKE"

次回の『アラン ウェイク』は……

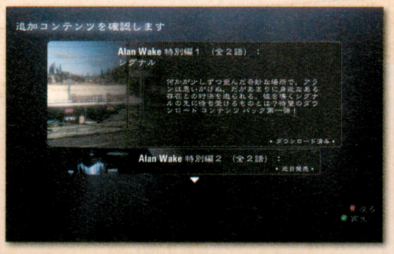
『アラン ウェイク』の本編の先には、すでにダウンロードコンテンツとして配信中の「シグナル」、そして今後配信が予定されている追加エピソードが待っている。物語はまだ続いているのだ。

Preparation

追加エピソードを楽しむ準備

追加エピソードをプレイするには、まずXbox 360本体をXbox Liveに接続して、タイトルメニューの「ダウンロード コンテンツ」を選択しよう。そこから、プレイしたいエピソードを選択し、必要ならマイクロソフトポイントを支払って購入すれば、ゲームデータをダウンロードできる。

なお、本作の初回版には追加エピソード第一弾『シグナル』のダウンロードカードが封入されている。それを持っている場合は、Xbox ガイドボタンを押したあと、「マーケットプレース」の欄にある「ご利用コードを使う」を選び、カード裏面のコードを入力すれば無料でダウンロード可能だ。


追加コンテンツを確認します

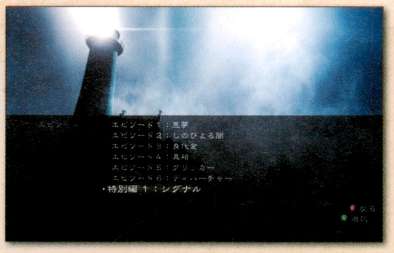
Alan Wake 特別編1 （全２話）：
シグナル

何かが少しずつ歪んだ奇妙な場所で、アランは思いがけぬ、だがあまりに身近なある存在との対決を迫られる。彼を導くシグナルの先に待ち受けるものとは？待望のダウンロード コンテンツ パック第一弾！

・ダウンロード済み・

Alan Wake 特別編２ （全２話）：
・近日発売・

▲ダウンロードが完了したあとは、この画面で追加エピソードを選んでAボタンを押し、ゲームを始めよう。

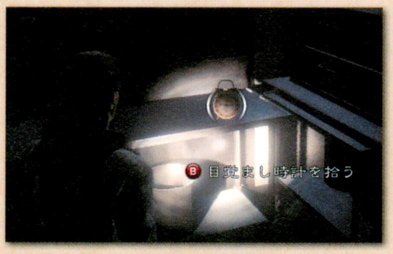

エピソード１：悪夢
エピソード２：しのびよる闇
エピソード３：身代金
エピソード４：真相
エピソード５：クリッカー
エピソード６：ディパーチャー
・特別編 １：シグナル

▲タイトルメニューの「エピソード」から、「特別編1：シグナル」を選ぶことでもプレイできる。

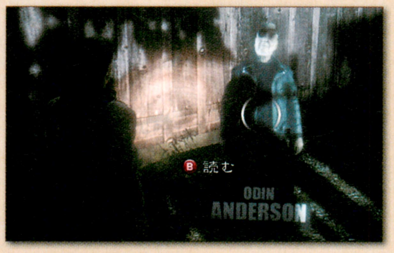
新たな実績を解除しよう

追加エピソードのプレイ中に特定の条件を満たせば、本編にはなかった、あらたな実績が解除される。以下で紹介するのは、追加エピソードの第一弾である『シグナル』で解除できる8個、ゲーマースコア250ポイント分の実績だ。

特に解除が難しいのは、一度も倒されてはいけない「ダイハード」と、最後の戦闘を1分30秒でクリアしなくてはいけない「フルスピード」だ。前者は繰り返しプレイして慣れることと、フレアガンや発炎筒を惜しまず使うことがポイント。後者は逆にフレアガンや発炎筒、閃光手榴弾をなるべく温存し、最後の戦いでそれらを連発すると解除しやすい。



▲本編でのコーヒーポットに近い目覚まし時計。近づくとカチカチという針の音が聞こえるので参考にしよう。



▲パネルは本編の登場人物をかたどったもの。調べるとその人物が出版するという本の宣伝文を見られる。

>> 実績の名前と解除条件

アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件
	困ったときの友	25	追加エピソード「シグナル」で協力者を見つける
	真の友	50	追加エピソード「シグナル」でシグナルが示す場所に到達する
	フルスピード	25	追加エピソード「シグナル」の最後の戦闘を1分30秒以内に終わらせる
ABC	クロスファイア	25	追加エピソード「シグナル」で、地下室にある焼却炉に光を当てて、すべて使用する

アイコン	実績名	ゲーマースコア	解除条件
	ダイハード	50	追加エピソード「シグナル」を一度も倒されることなくクリアする
	免停中	20	追加エピソード「シグナル」で一度も車に乗らずに製材所を抜ける
	時計マニア	30	追加エピソード「シグナル」で目覚まし時計を10個すべて見つける
	パネルマニア	25	追加エピソード「シグナル」で登場人物のパネルを6枚すべて見つける

Upcoming Episode Plots

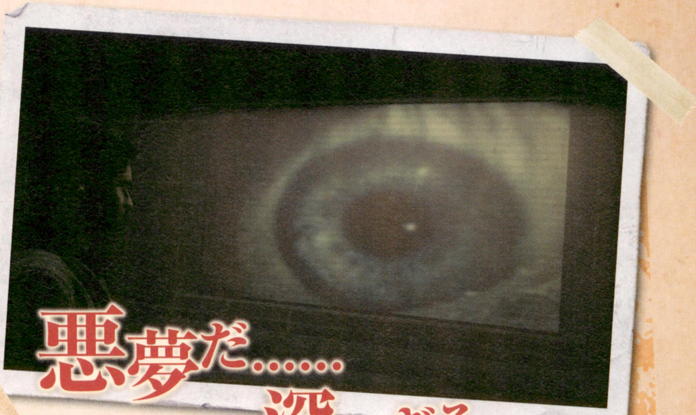
追加エピソードのあらすじ

すでに配信されている追加エピソードの第一弾『シグナル』は、本編終了後、『ディパーチャー』を書き上げたアランが見舞われる異常事態を体験するものだ。ここでは、『シグナル』の大まかなあらすじ、編集部による1つの解釈を紹介する。もちろん、これで物語が終わったわけではない。真実を求めるなら、今後の追加エピソードにも注目してほしい。

Title The Signal

シグナル

ダイナーを訪れたアランは、疑いようのない既視感に戸惑いを覚えた。彼らはアランのことを知らないが、アランは彼らの一挙一動、一言一句まで、すべて覚えていたし、予測できた。今見ているのは間違いなく、アランの記憶だった。



悪夢だ……深すぎる……

「集中しろ、原因はXだ」
ゼインの警告で、アランは自分が闇の底に沈みつつあることを悟った。不意に鏡がテレビのように映像を映し出し、XXが独り言をわめきはじめる。その内容は異様で、まるで自著の主人公を殺そうとしている作家のようだ。テレビの中のXXは、たしかにアランを殺そうとしていた。

『ディパーチャー』の完成後、何かが狂った。ここから抜け出すには、ゼインのもとへと続くシグナルを追う必要があった。

GPSが機能していた 予想外の展開だった

世界が歪む……終わりだ！

あらゆるものが、どこか微妙にズレていた。すべてが異常で、不安定だった。ゼインはアランを助けるための原稿を用意していた。原稿に書かれた「友人」という概念からXXXが現れた。たとえ幻でも、友人の存在は頼もしかった。

ああ ありゃヒルトモア製材所だ

「君はXXXXXに囚われている」
ゼインの言葉はアランを困惑させた。またしてもテレビの中にXXが映り、ゼインを消し、アランを闇の深淵へと引きずり込もうとしていた。アランはXXXXと決着をつけなければならなかった。

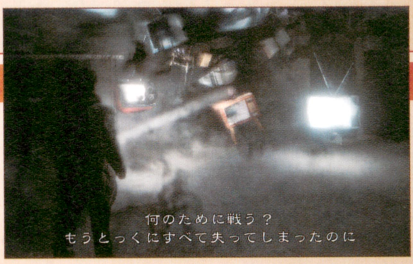
なぜだ？ なぜみんな、彼を見捨てた？

Consider

考察　アランの中で戦う、もう1人のアラン

自分が操作しているアランと、テレビの中のアラン。どちらかが本編で登場したミスタースクラッチではないかとも思えるが、ゼインの焦りようを見るとミスタースクラッチは関係なさそうだ。

『シグナル』での最後の戦いのあと、ロッジで目覚めるアランが、キャビンで倒れているアランの中（頭の中）にいたことを考えると、『シグナル』で操作していたのは前者のアラン。テレビの中でわめいていたのが後者のアランだろう。本編で操作していたのは、おそらくキャビンにいる後者のアランだ。彼が「悪夢だ」、「何のために戦う？」といった発言をしているのは、『ディパーチャー』を完成させたあとに何か重大な問題が発生し、悩まされているためと思われる。



何のために戦う？
もうとっくにすべて失ってしまったのに

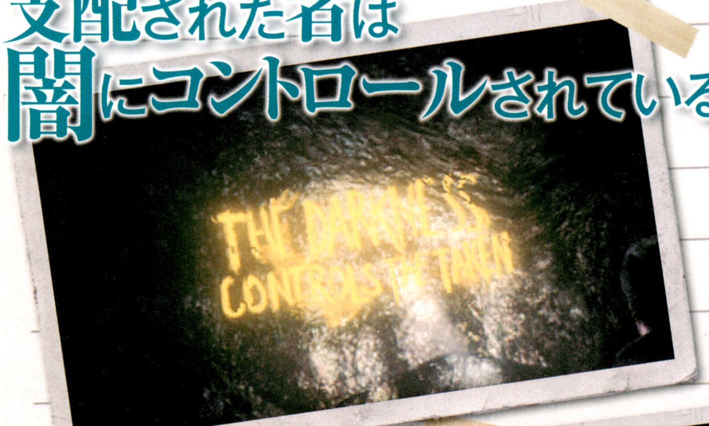
▲テレビに映った自分との戦いで、テレビを破壊せずにいると、いくつかの意味深なメッセージを聴くことができる。

COLUMN No. 2

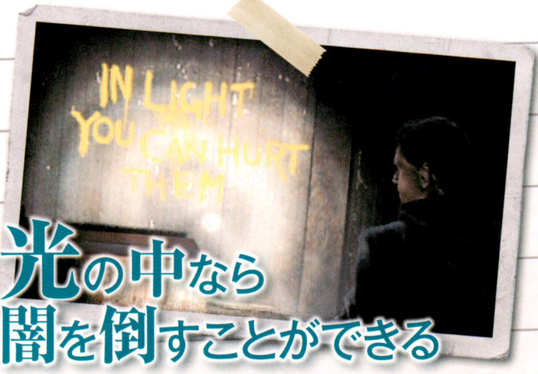
APPENDIX

光の文字を探せ！

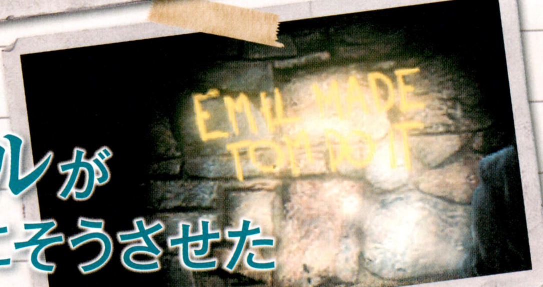
“ランプおばさん”ことシンシア・ウィーバーが、各地に書き残した光の文字。そこには闇との戦い方や守るべきルール、あるいは個人的な感情まで、さまざまなものが含まれている。その一端を紹介しよう。


THE DARKNESS CONTROLS THE TAKEN

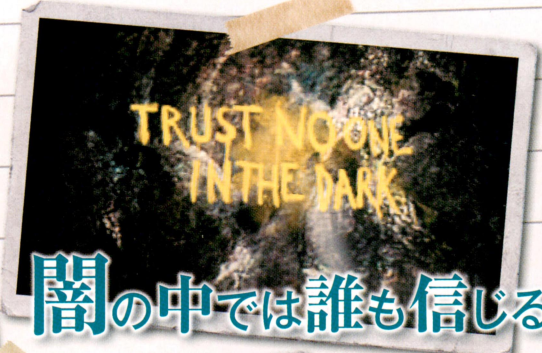
支配された者は闇にコントロールされている


IN LIGHT YOU CAN HURT THEM

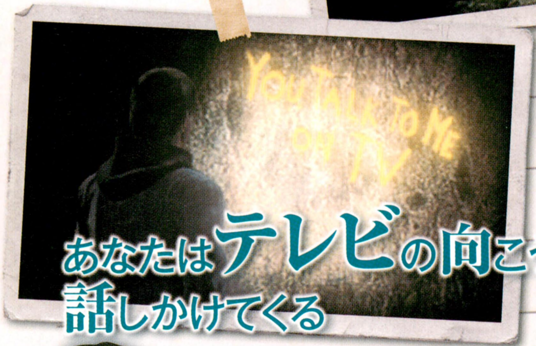
光の中なら闇を倒すことができる


EMIL MADE TOM DO IT

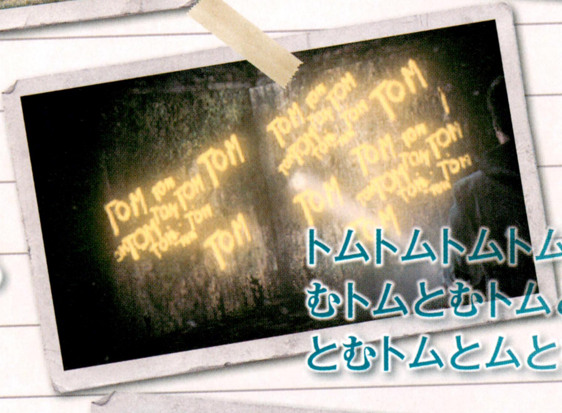
エミルがトムにそうさせた


TRUST NO ONE IN THE DARK

闇の中では誰も信じるな

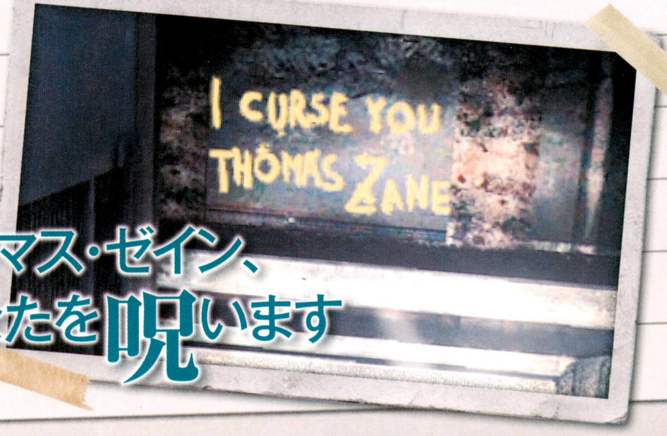

YOU TALK TO ME ON TV

あなたはテレビの向こうから話しかけてくる

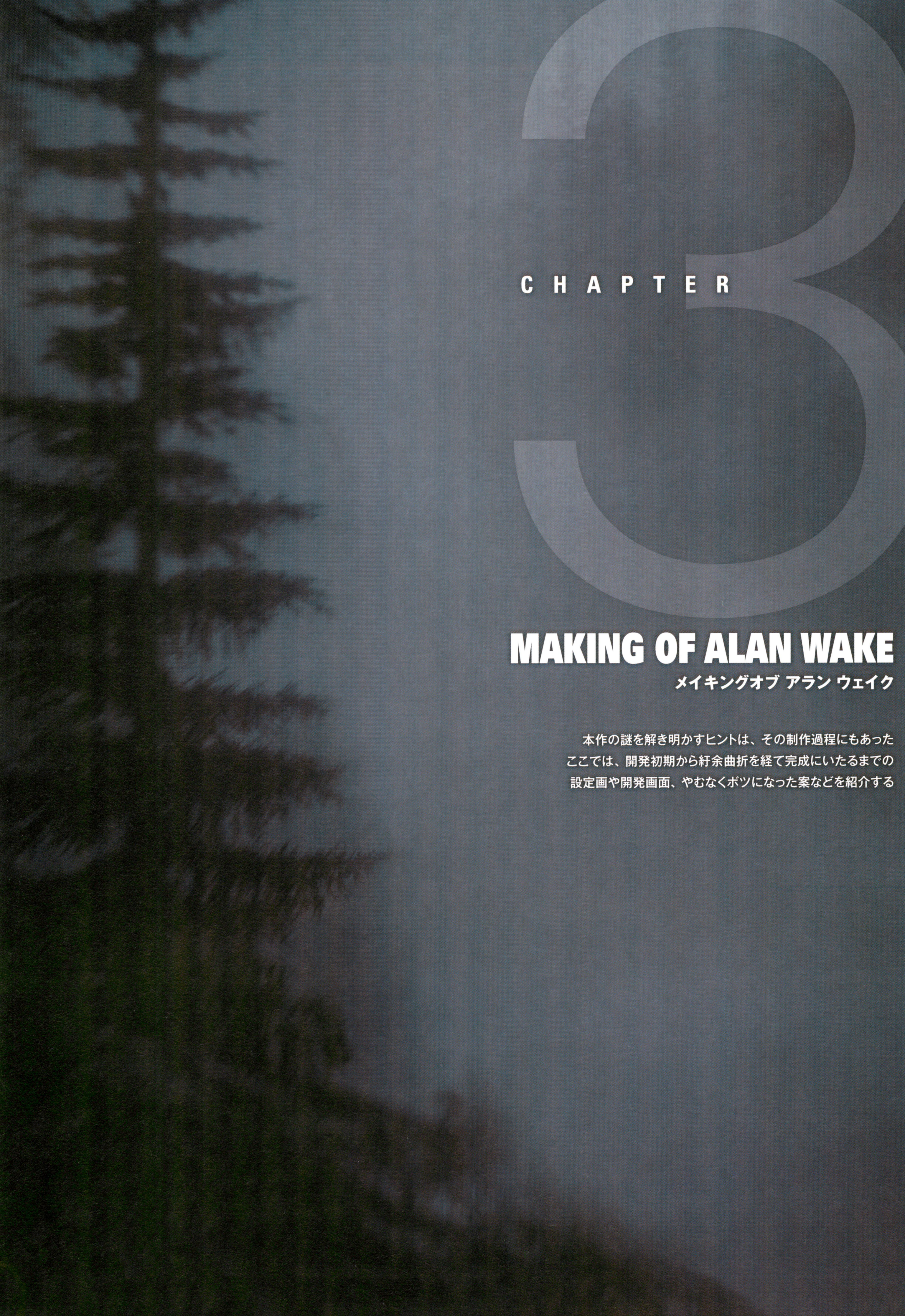

TOM TOM TOM TOM TOM TOM TOM

トムトムトムトムトむトムと
むトムとむトムとムとむトむ
とむトムとムとむトむとむ

ルールを守らないと、
あなた、死ぬわよ！


I CURSE YOU THOMAS ZANE

トーマス・ゼイン、あなたを呪います



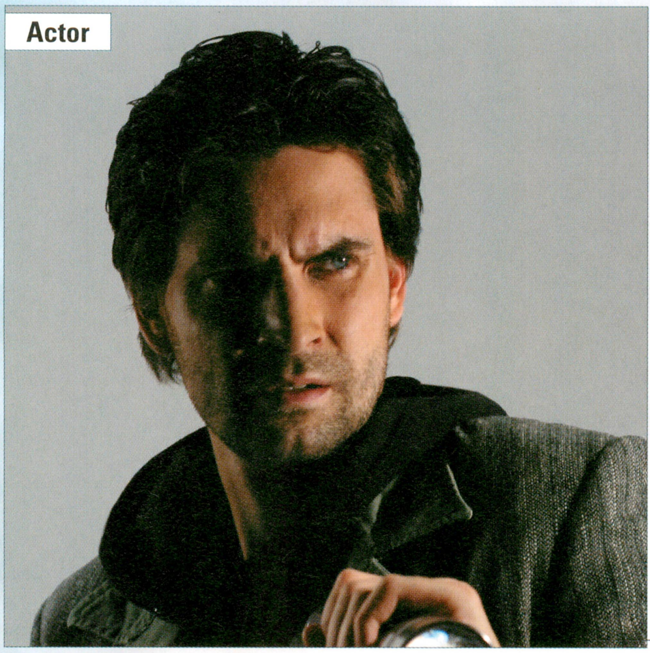
CHAPTER 3

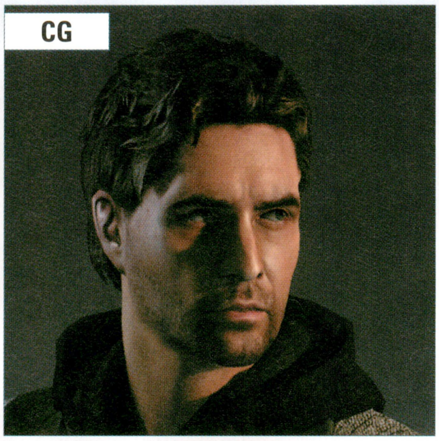
MAKING OF ALAN WAKE

メイキングオブ アラン ウェイク

本作の謎を解き明かすヒントは、その制作過程にもあった

ここでは、開発初期から紆余曲折を経て完成にいたるまでの設定画や開発画面、やむなくボツになった案などを紹介する



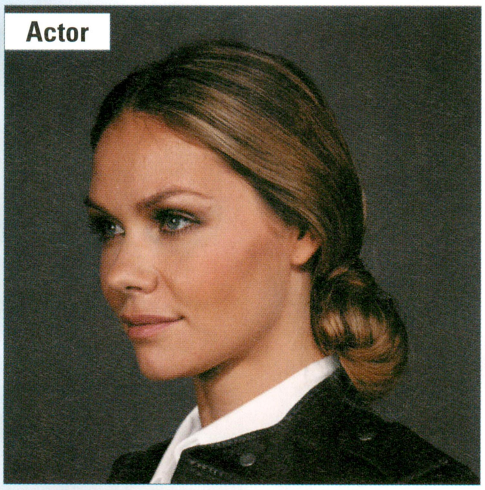


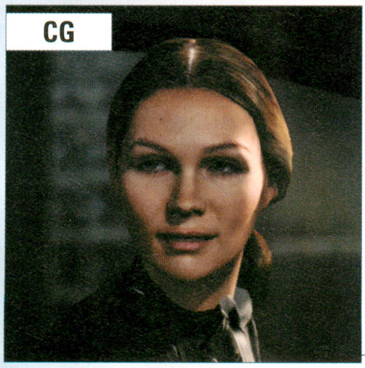
ALAN WAKE

アラン ウェイク

CV：咲野 俊介

言わずと知れた本作の主人公。精悍な顔つきのアクターに比べると、CGのアランは目元に疲れが見える。おそらく不眠症やスランプに悩まされた様子を演出しているのだろう。





ALICE WAKE

アリス ウェイク

CV：甲斐田 裕子

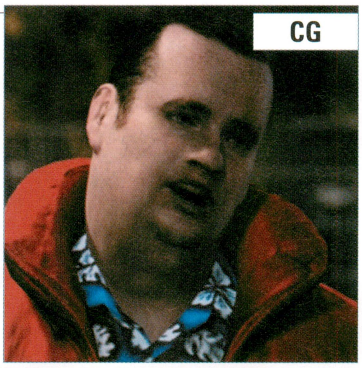
スランプに悩むアランを支える女神のような妻。その設定を再現するためか、アクターの写真は笑顔で撮られており、ゲーム中のアリスも多くのシーンで笑顔を見せている。若干、CGの方は彫りが深く見えるが。

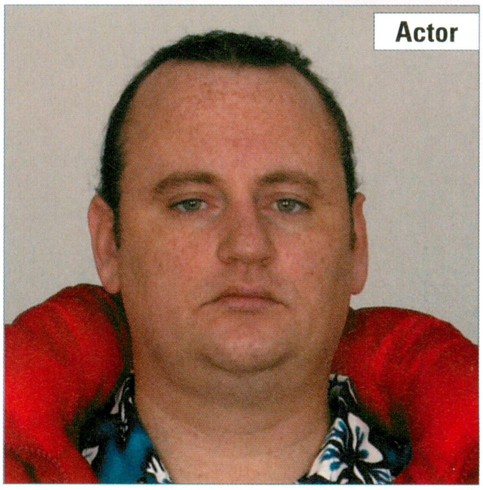
BARRY WHEELER

バリー ウィーラー

CV：高木 渉

アランを補佐するエージェントであり親友。物語的には、いわゆる2枚目ではないが、主役を引き立たせる名脇役といったところだ。CGの方が顔つきがややぽっちゃりとしており、コミカルな印象を受ける。

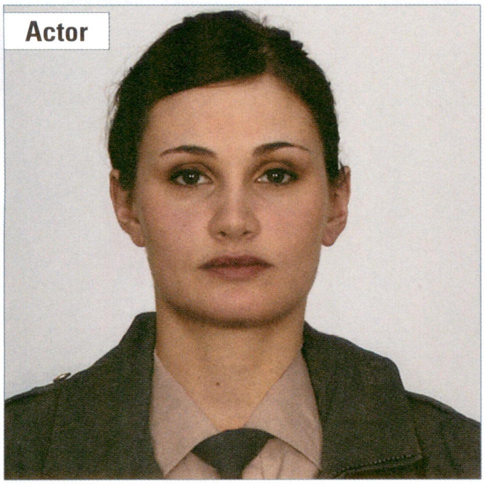


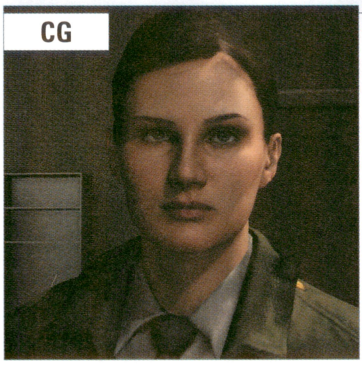


CASTING FOR "ALAN WAKE"

キャスティング

本作の主要な登場人物には、すべてモデルとなった人物（アクター）がいる。ここではアクターの写真や、声の出演といったキャスティングを紹介しよう。





SARAH BREAKER

サラ ブレーカー

CV：浅川 悠

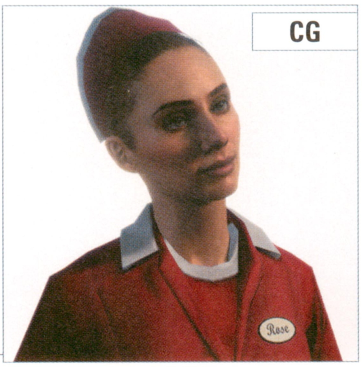
町の平和を守る女性保安官。その職業柄、CGで再現される際に目元や口元、輪郭が凛々しくなったようだ。ちなみに、サラは開発の初期段階では保安官ではなく、彫刻家やラジオパーソナリティという設定もあった。

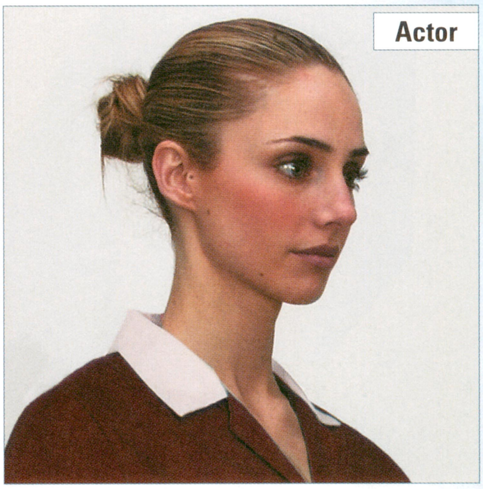
ROSE MARIGOLD

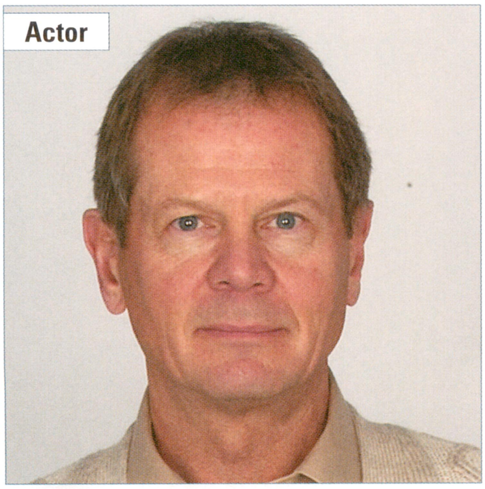
ローズ マリゴールド

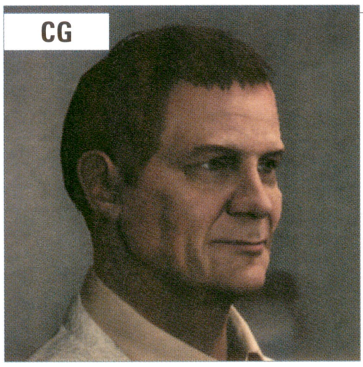
CV：東條 加那子

オーディア ダイナーのウェイトレスを勤める女性。アクターに比べると、CGは顔つきが少し異なるように思われる。アランを病的に愛するという狂気じみた感情が、表情にも出るようにしているのだろうか。









EMIL HARTMAN

エミル ハートマン

CV：仲野 裕

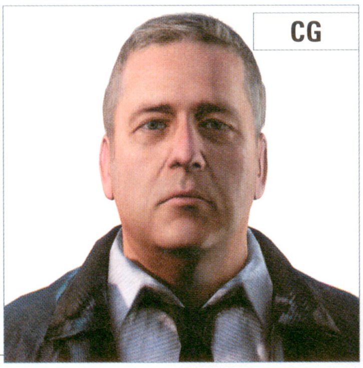
コールドロンレイク ロッジでアーティスト専門の治療を行う精神科医。優しそうな顔つきだが、内心はドス黒い野望をもっている（と思われる）。アクターよりもCGの方が、より優しそうな顔つきに作られたようだ。

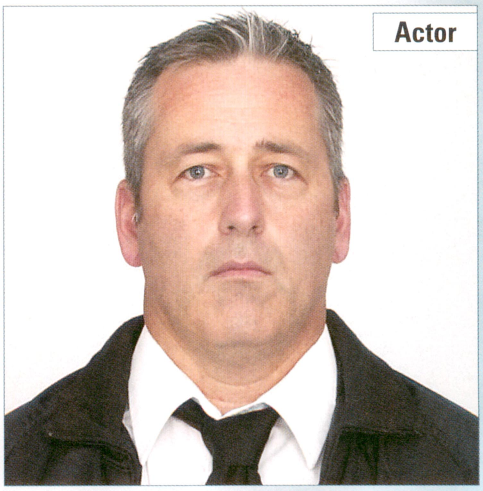
ROBERT NIGHTINGALE

ロバート ナイチンゲール

CV：山野井 仁

何らかの理由でアランを追ってブライトフォールズを訪れたFBI捜査官。アルコール中毒という設定からか、CGの方がしまりのない表情を見せている。また、ものすごい角度のへの字口も特徴的だ。



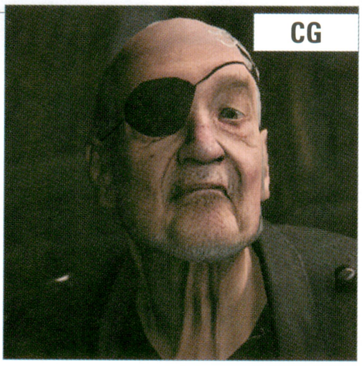


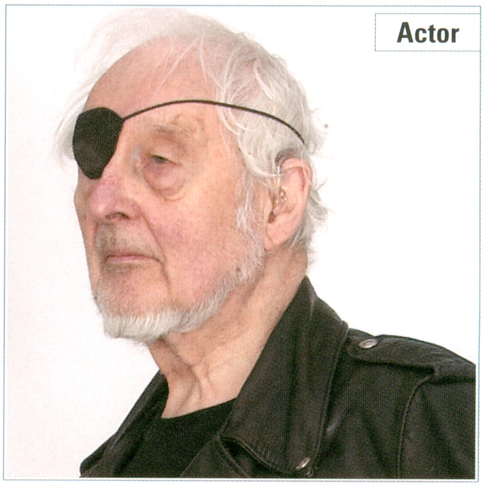
ODIN ANDERSON

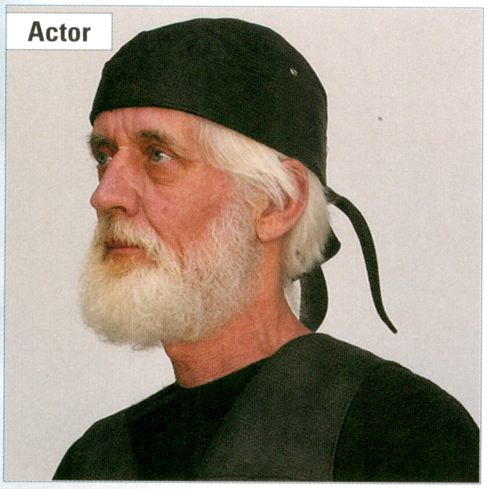
オーディン アンダーソン

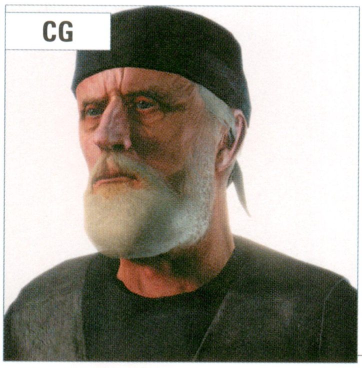
CV：秋元 羊介

かつてヘビーメタルバンド、オールド ゴッズ オブ アースガルズとして活動した、アンダーソン兄弟の弟。アクターも眼帯をつけた状態で撮影しているあたりから、モデルの再現を重視していることがうかがえる。







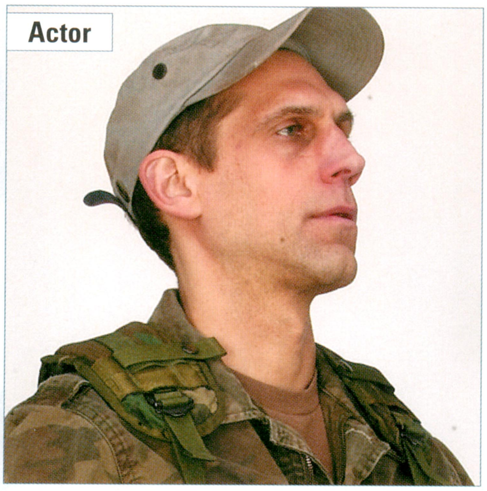


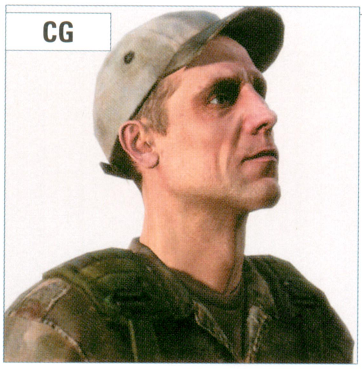
TOR ANDERSON

トール アンダーソン

CV：塚田 正昭

現在では認知症を患い、ハートマンのクリニックに入院しているアンダーソン兄弟の兄。アクターは優しそうな顔つきだが、CGでは目つきが鋭く険しい表情になっている。弟より若く見えるのは、この表情ゆえか。





MOTT

モット

CV：土門 仁

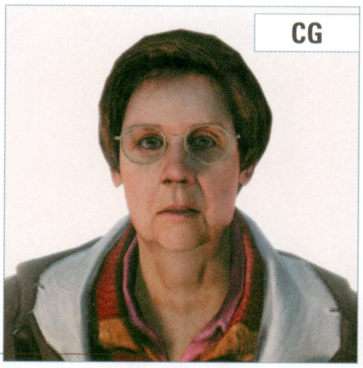
ハートマンの忠実な部下で、アリスを誘拐したとアランを脅迫する男。ゲーム中は40歳という設定のため、アクターよりも全体的にシワが深くなっている。しかし、服装や帽子の再現度の高さは驚きだ。

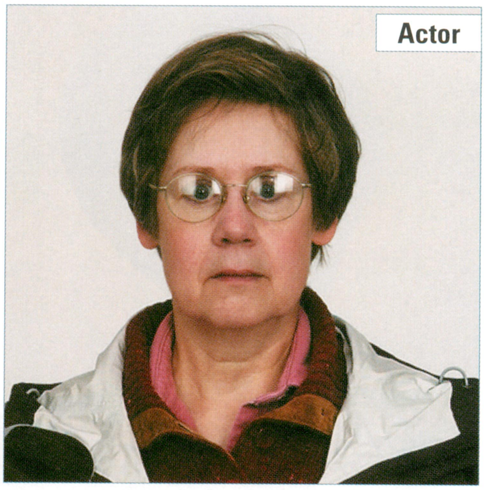
CYNTHIA WEAVER

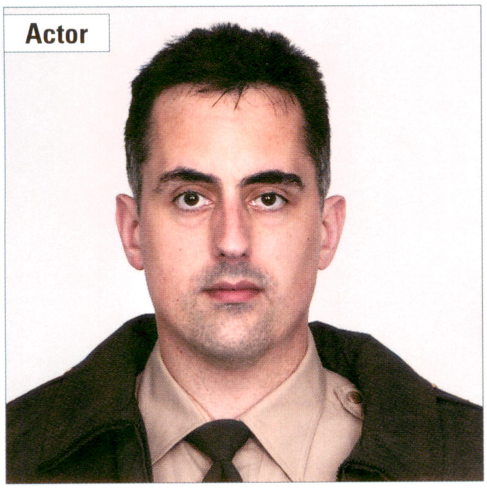
シンシア ウィーバー

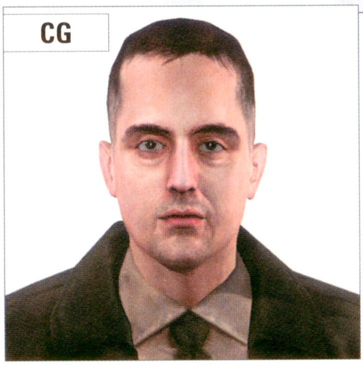
CV：定岡 小百合

トーマス・ゼインに頼まれ、闇との戦いの準備をしている女性。長年、重大な役目を背負ってきたせいか、疲れた表情が見てとれる。アクターの髪が若干ボサッとしているのも、そういう指示があったからだろう。









RUSTY

ラスティ

CV：岩崎 了

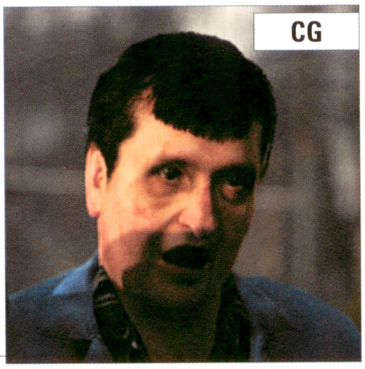
アランの原稿によって惨劇に巻き込まれてしまうパークレンジャー。髪型が少し違うぐらいで、アクターの再現度が非常に高くなっている。左まゆの方が少し下がっているという特徴まで再現されているのだ。

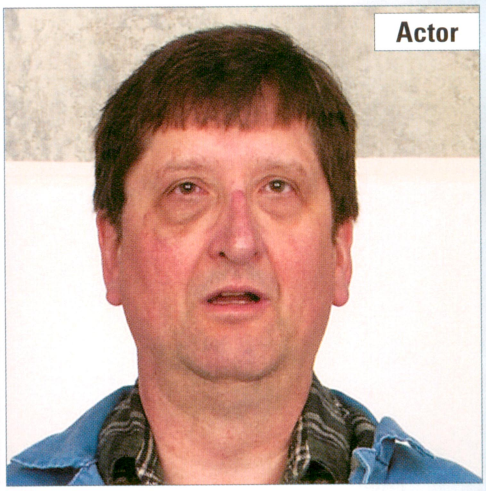
CARL STUCKY

カール スタッキー

CV：ふくまつ 進紗

アランにキャビンの鍵を渡し損ねたあと、闇に支配されてしまう地元の男性。アクターの呆けたような表情は演技でやっているものだろう。CGの方は呆けているというより鬼気せまる感じに仕上がっている。



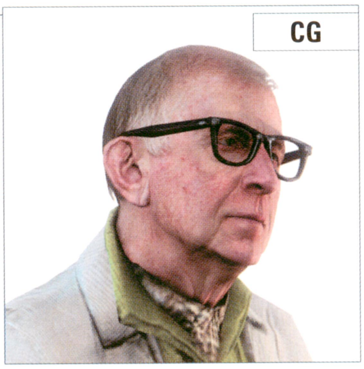


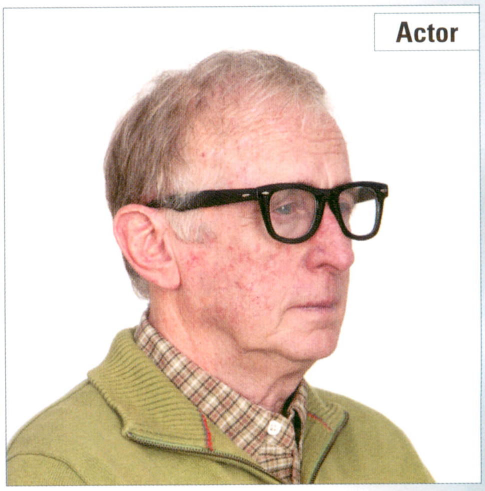
PAT MAINE

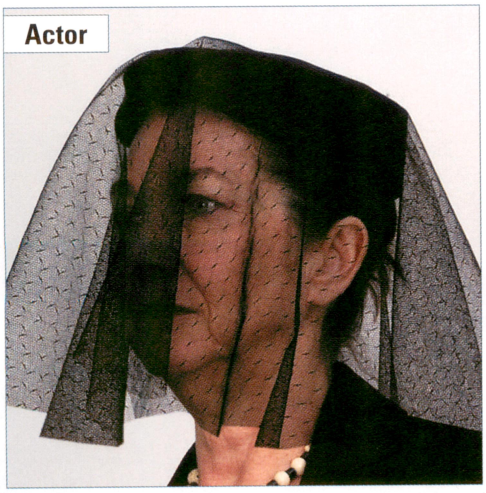
パット メイン

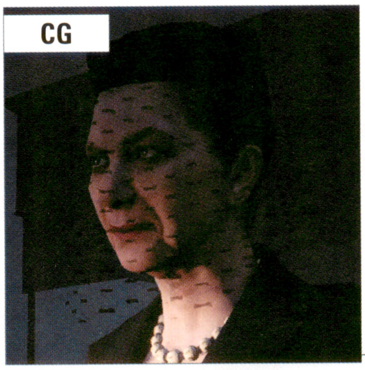
CV：辻 親八

ブライトフォールズのラジオ局でDJを勤める老人。一見すると、どちらがアクターでどちらがCGなのか、わからなくなるほどの高い再現度をほこる。優しい人物だとは思われるが、優しいだけとも思えない表情だ。









BARBARA JAGGER

バーバラ ジャガー

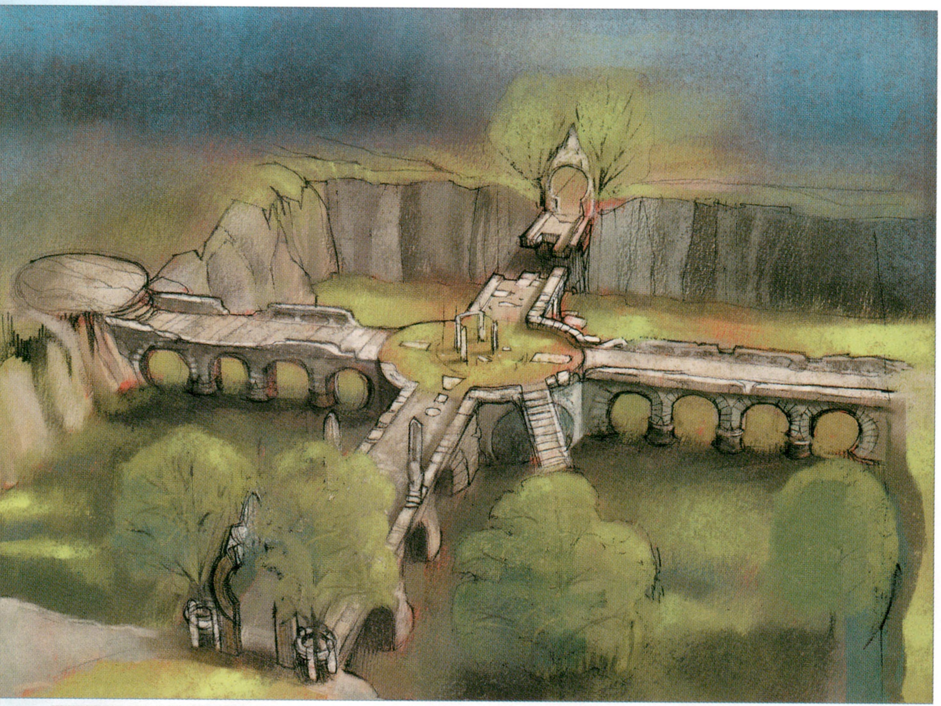
CV：磯辺 万沙子

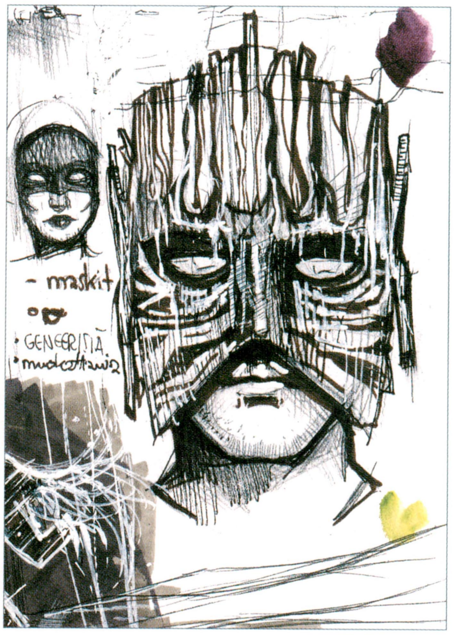
かつては詩人トーマス・ゼインの恋人だったが、現在は闇の存在がなりすましている。ゲーム中では暗い場所にしか現れないため、はっきりとした顔は見えにくいが、CGからは冷たく狡猾な印象を受ける。

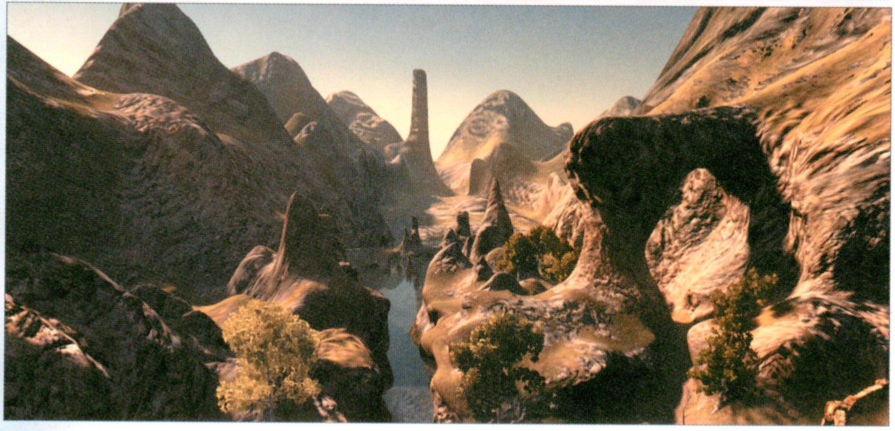
EVOLUTION OF "ALAN WAKE"

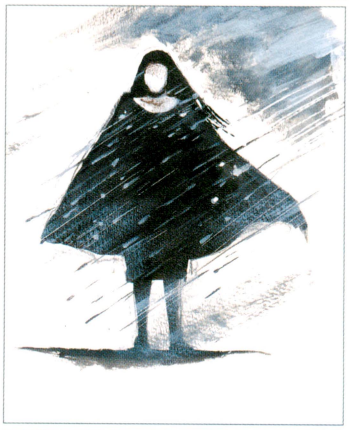
『アラン ウェイク』の変遷

『アラン ウェイク』の開発には、およそ6年の歳月が費やされた。新作の構想から、至高のアクションスリラーが完成するまでの変遷を見てみよう。



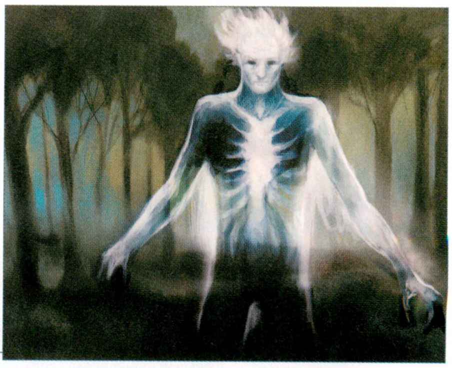






最初期の設定資料

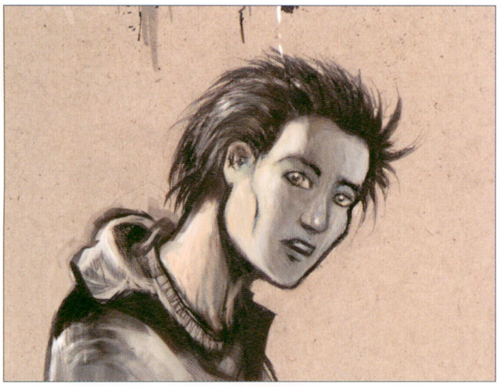
最初に紹介するのは2004年に作られた最初期の設定資料。これらは、まだ『アラン ウェイク』というタイトルはおろか、ゲームの方向性が決まっていないような段階での設定画や、技術デモのスクリーンショット。これらは開発会社であるレメディ社が新作として企画したもので、当初はファンタジー色の強い設定が考えられていたようだ。

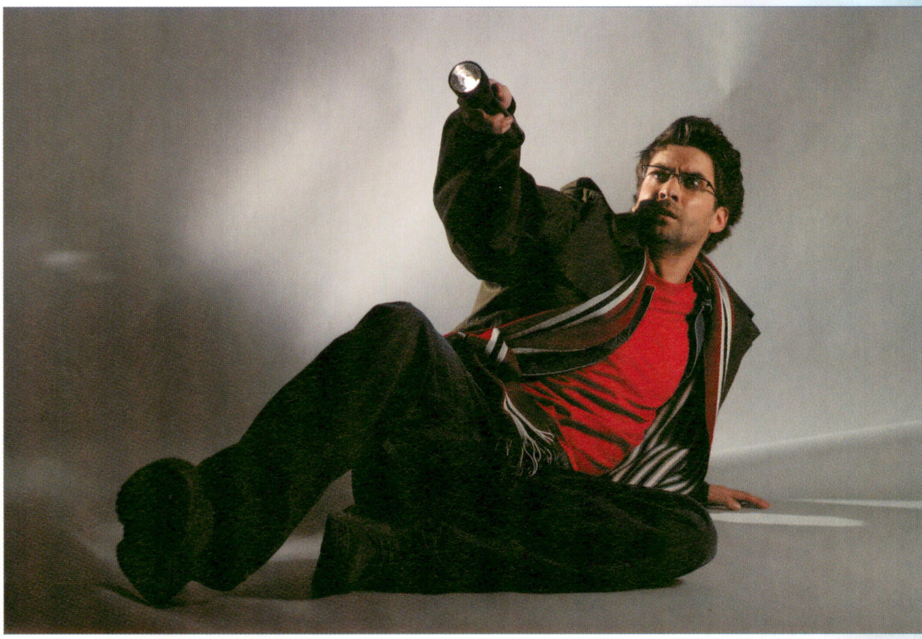


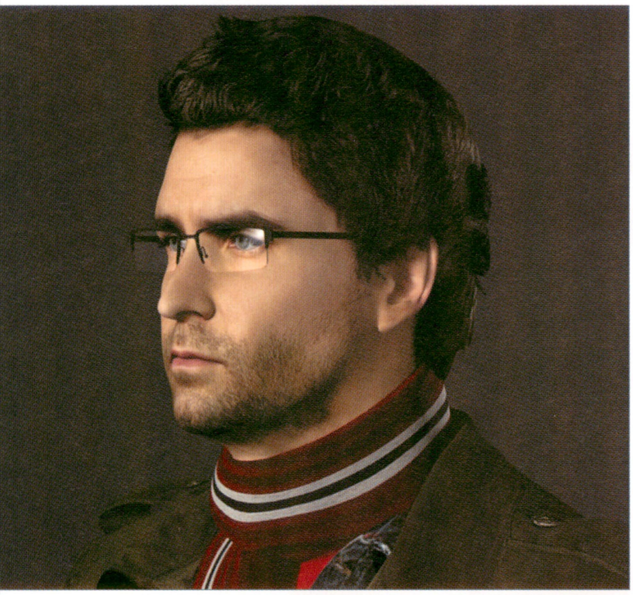
仮面の男や雪女のような絵、森の中にいる幽霊の絵などは、ルドルフ・レーンの描いた絵として『アラン ウェイク』のゲーム中に名残がある。

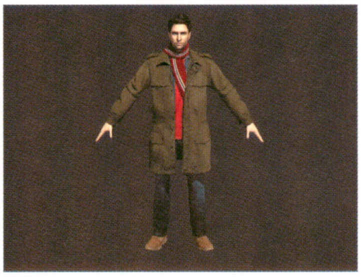
アランの変遷

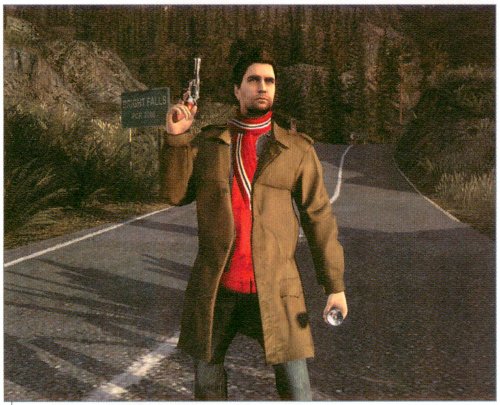
主人公であるアランは、最初から現在の姿だったわけではない。初期は左の設定画のように、若い学生という設定も考えられていたようだ。その後、主人公の語りでストーリーを進めていくというコンセプトが生まれ、そこからストーリーを語るのにもっとも適した職業である“小説家”を主人公にすることが決まったのだ。



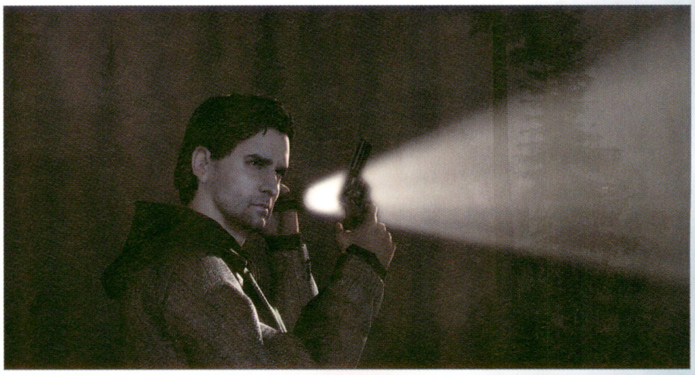








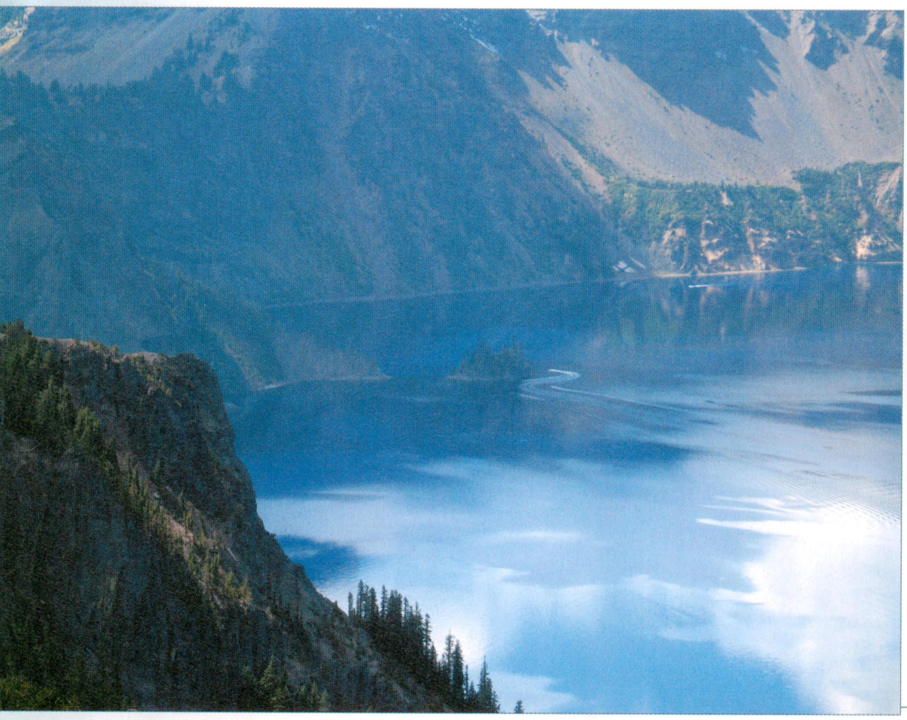
30代の小説家という設定が決まったあとのプロトタイプデザイン。身に付けているのはスカーフ、トレンチコートにメガネと、現在のアランにはないものばかりだ。ちなみに、『アラン ウェイク』の初回特典コードを入力すると、この衣装をXbox 360のアバター用アイテムとして入手できる。



2006年以降の開発画像では、現在のアランのデザインが見られるようになる。表情は渋く、衣装もシックなものにかわり、インドア派の小説家というイメージが強くなった。

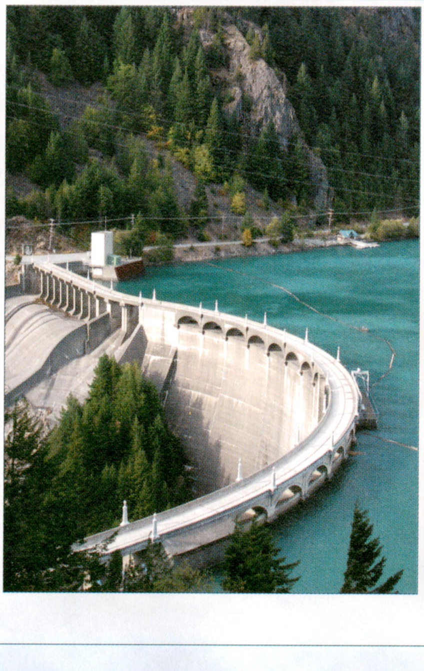
世界観の構築

ゲームの舞台として選ばれたのは、アメリカ北西部、太平洋岸の田舎町だった。レメディ社のスタッフたちは、ゲームの開発を始める前に現地への度重なる旅行を企画した。もちろん観光旅行ではなく、ゲームの世界観を構築するためだ。田舎のムードや豊かな自然、光の加減などを確認するために撮影した写真は4万枚を超えたという。



ゲーム中で重要な意味をもつカルデラ湖、コールドロンレイクの参考になったと思われる写真。中央あたりには、湖上に浮かぶダイバー島のモチーフと思われる小さな島も見てとれる。

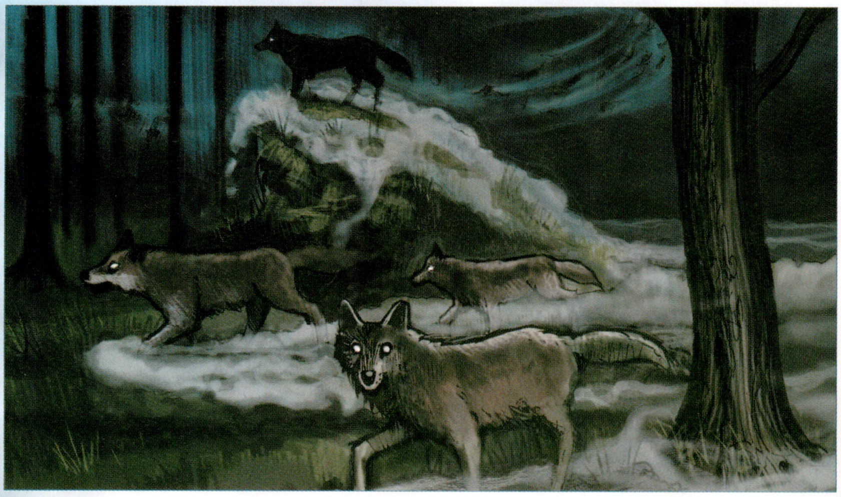
寂れた炭鉱や町並み、巨大なダム、針葉樹林などゲーム中で見られる風景の数々。こうした綿密な取材をもとに、ブライトフォールズの町が作られていったのだ。

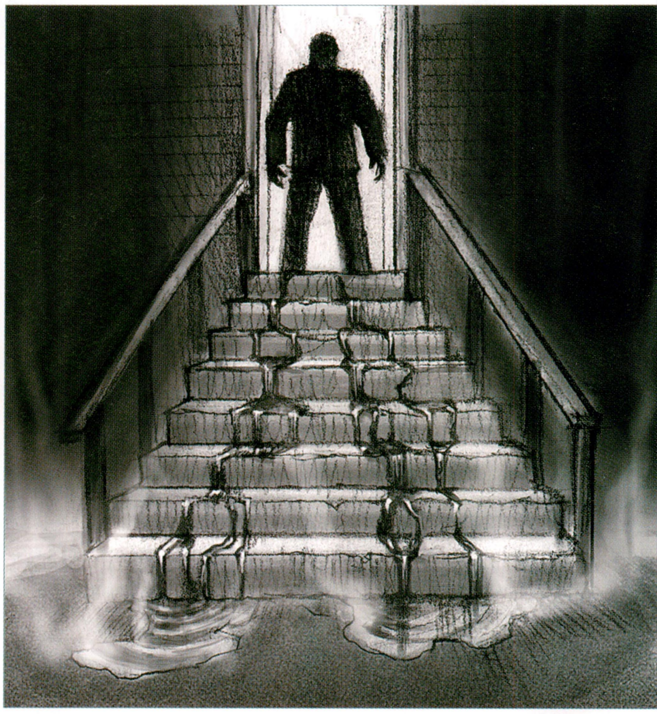


光と闇の開発

“光と闇の戦い”というキーワードは、開発の早い段階から存在していた。それを実現するために、まずは広大な世界にダイナミックな光源処理を行うためのプログラムが開発されたという。このプログラムが完成したことで、朝、昼、夕、夜といった時間の表現はもちろん、雲や霧といった大気の動きまで容易に操作できるようになった。

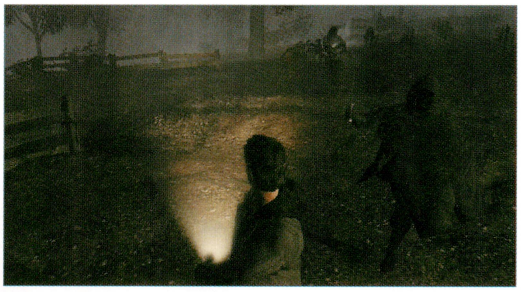
上と右の2枚は2005年の発表会で紹介された画像。光や闇（影）の表現がとても美しく、非常に優れたグラフィックとして話題を呼んだ。また、この発表会で『アラン ウェイク』というタイトルが正式に発表され、マイクロソフトの新型ハードであるXbox 360での発売が決定した。

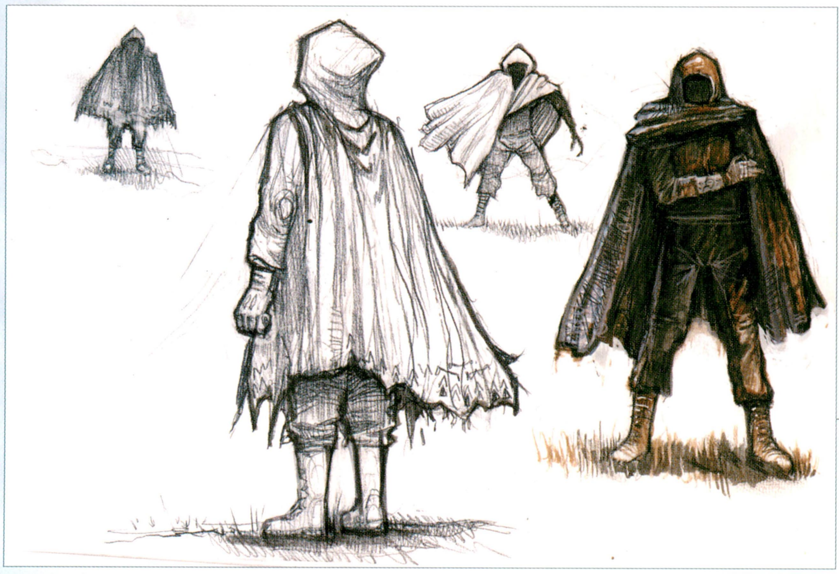




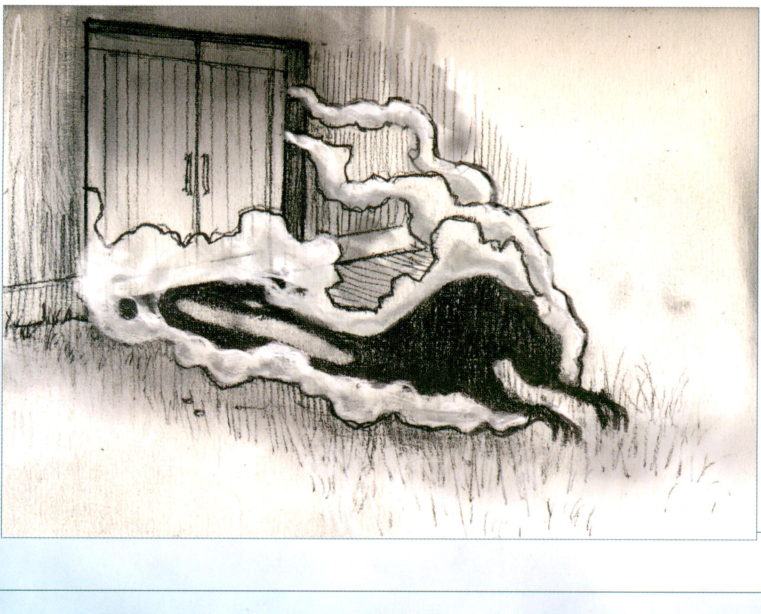
闇に支配された敵

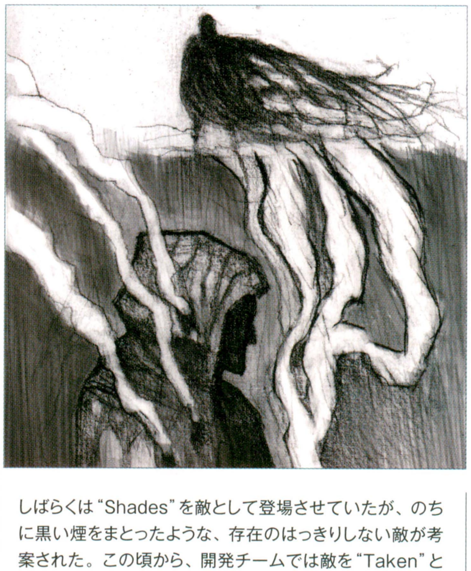
開発の初期から、敵は"闇"と考えられていた。現在と違っていたのは、闇が人間以外の動物も操ることで、主に狼や熊、鳥などが闇に操られて襲ってくるという設定だったようだ。実現していたなら、脚の速い狼や巨大な熊に追いかけられるという恐怖体験ができたかもしれない。その後、スリラーというストーリーを語るうえで敵を人型に絞ることが決まり、闇に支配された狼や熊を敵として登場させる構想はなくなったようだ。



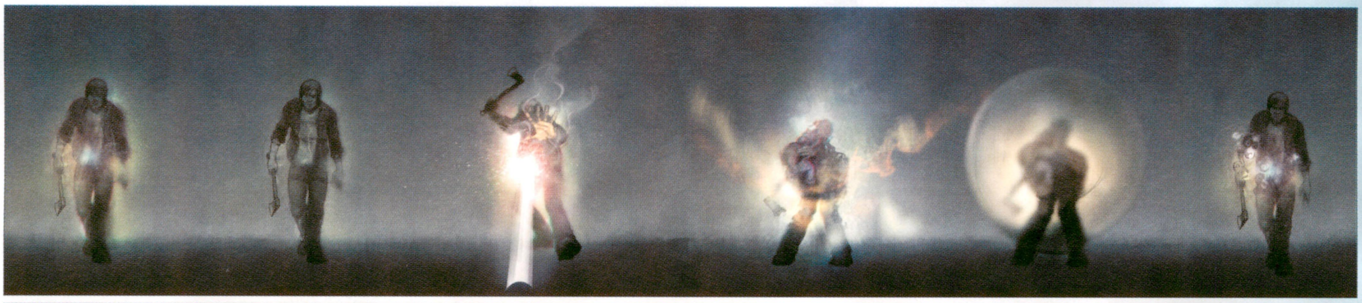


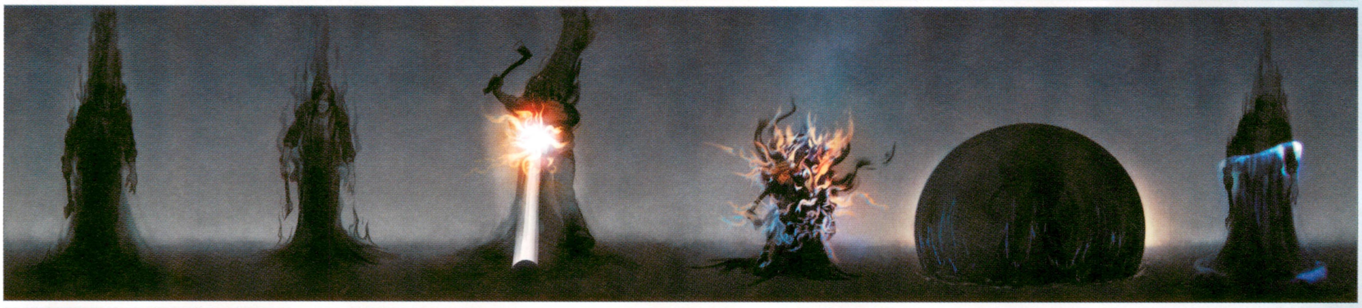
初期の人型の敵は、左の設定画のように暗い色の外套をまとったものが考えられており、開発中は"Shades"と呼ばれていたという。上のゲーム画面を見ると、得体の知れない敵というよりは暗殺者や殺人鬼といった風貌だ。スリラーというより、アクションゲームの敵という印象が強いかもしれない。

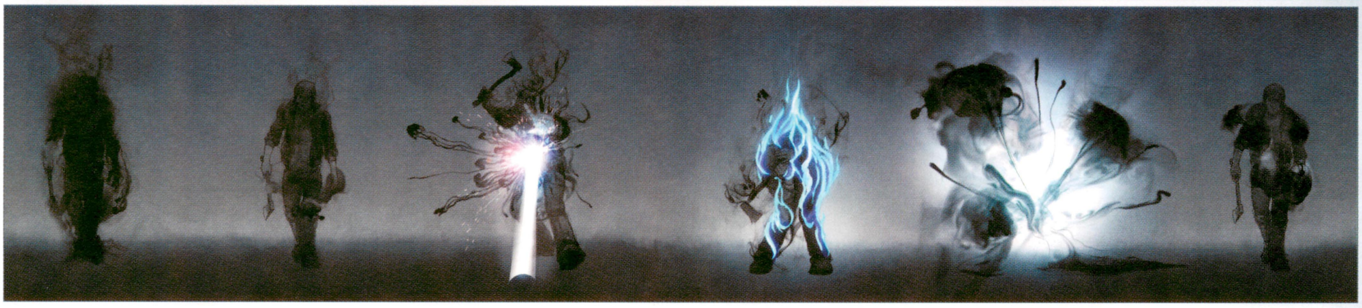




しばらくは"Shades"を敵として登場させていたが、のちに黒い煙をまとったような、存在のはっきりしない敵が考案された。この頃から、開発チームでは敵を"Taken"と呼びはじめたという。ちなみに、"Taken"は海外版における"闇に支配された者"の呼称だ。

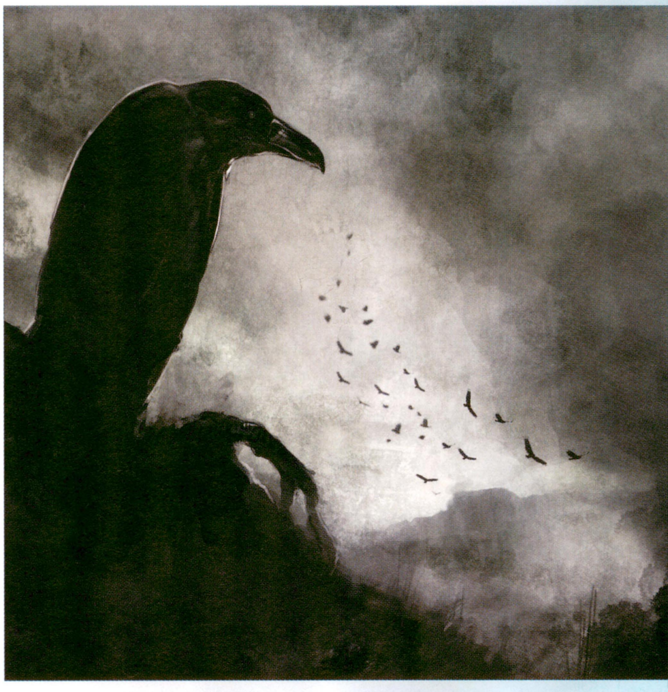




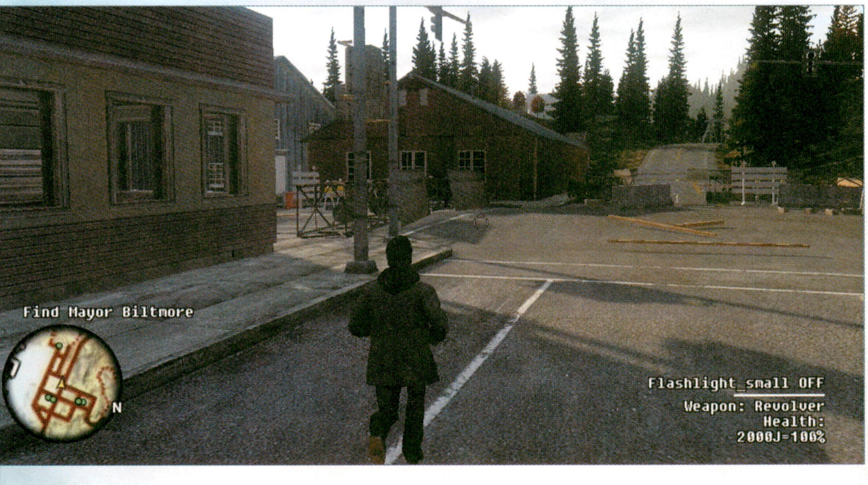


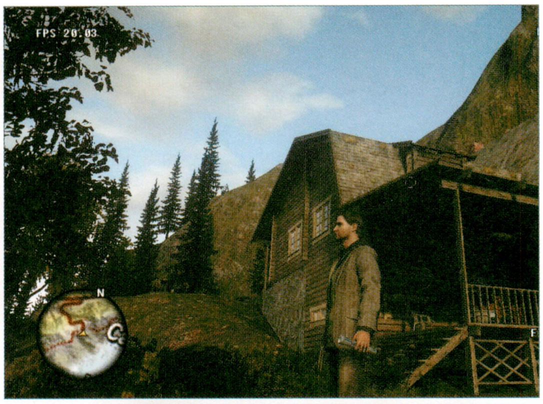
闇のバリア

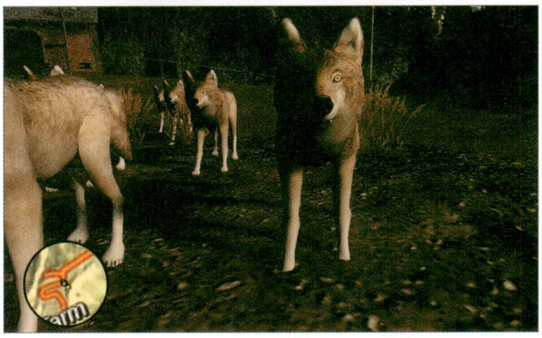
サイコアクションスリラーというゲームの方向性が確定した2007年頃、より視覚的にインパクトのある敵として、人型に煙状のバリア“Shadow Shield”をまとわせたものが考案された。その演出には上のように複数の案があったようだ。どれも光を浴びせると闇のバリアが消えるというコンセプトは同じだが、実際のゲームに近いのは、一番上の光の輪が出て煙が弾け跳ぶ演出だろう。



人型以外の敵として、闇の鳥とポルターガイストが用意された。鳥は初期案にあった闇に支配された動物の名残だが、登場させたのはアルフレッド・ヒッチコック監督の映画であり、スリラーの名作である『鳥』の影響が強かったようだ。また、ポルターガイストの動きは、物理演算エンジンのバグからヒントを得て、現在のようなブルブルと震える奇怪な動作になったという。


Find Mayor Biltmore
N
Flashlight_small OFF
Weapon: Revolver
Health:
2000J=100%

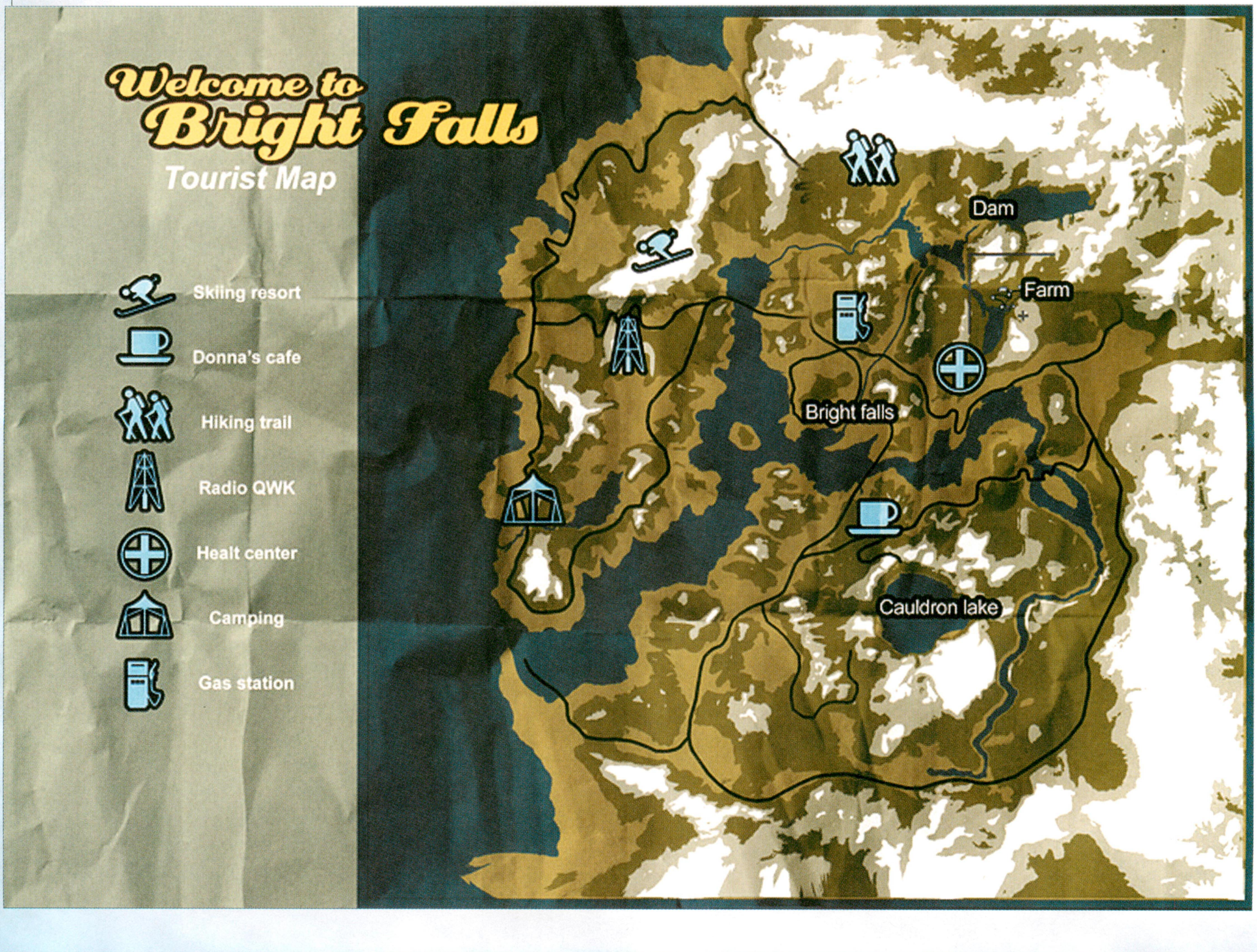




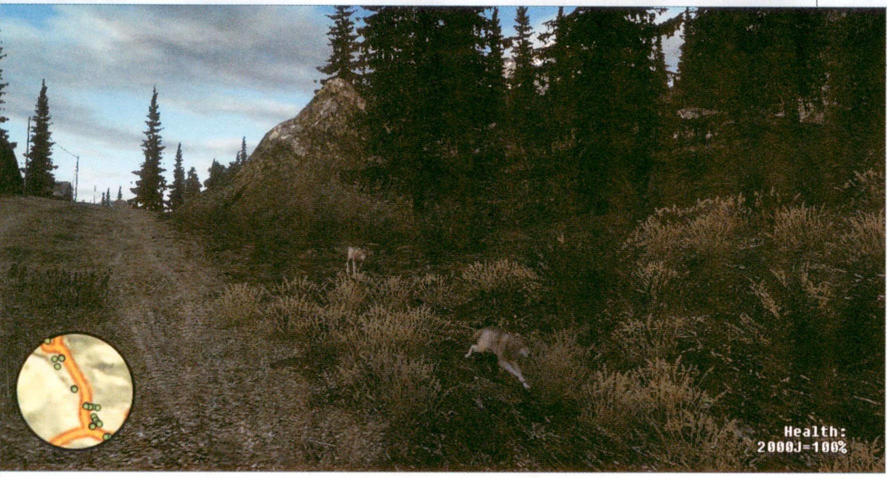
オープンワールドの構想

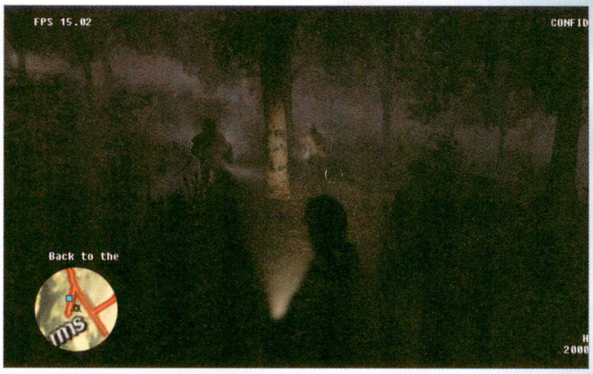
『アラン ウェイク』は当初、広大なマップを自由に移動して、いたるところで発生するミッションをこなす、いわゆるオープンワールドタイプのゲームとして開発されていた。オープンワールドを舞台にスリラー色の強いストーリーが展開するというゲーム性は斬新だったが、最終的にスリラーを語るにはエピソードごとに進行する形式がベストであると判断したようだ。

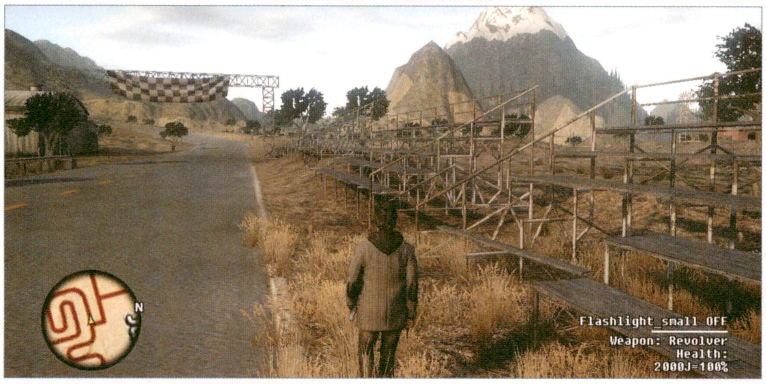
オープンワールド時代の全体マップと思われる画像。ラジオ塔（Radio QWK）、ガソリンスタンド（Gas station）、ダム（Dam）、農場（Farm）、コールドロンレイク（Cauldron lake）など、実際のゲームに登場する地名が見てとれる。

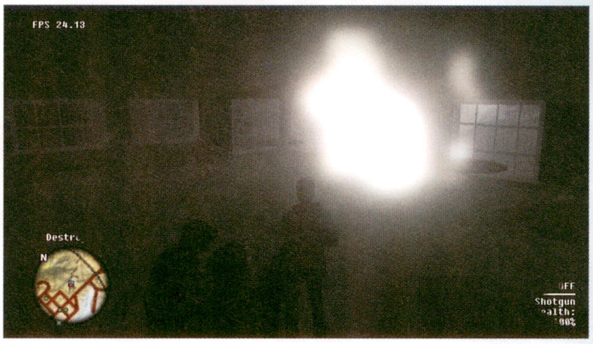

Welcome to Bright Falls
Tourist Map
Skiing resort
Donna's cafe
Hiking trail
Radio QWK
Healt center
Camping
Gas station
Dam
Farm
Bright falls
Cauldron lake

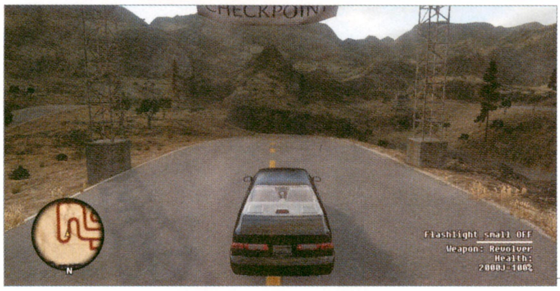
狼に追いかけられていると思われるシーン（左）や、闇に支配された敵と戦っているシーン（下）。夜間は闇に支配された者に襲われ、昼間も野生動物に襲われるという構想があったのかもしれない。


Health:
2000J=100%

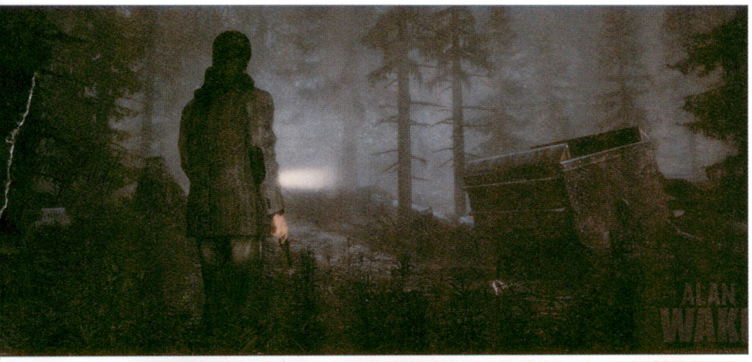

FPS 15.02
CONFID
Back to the


N
Flashlight_small OFF
Weapon: Revolver
Health:
2000J=100%


FPS 24.13
Destr
N
Shotgun


CHECKPOIN
Flashlight_small OFF
Weapon: Revolver
Health:
2000J=100%
N

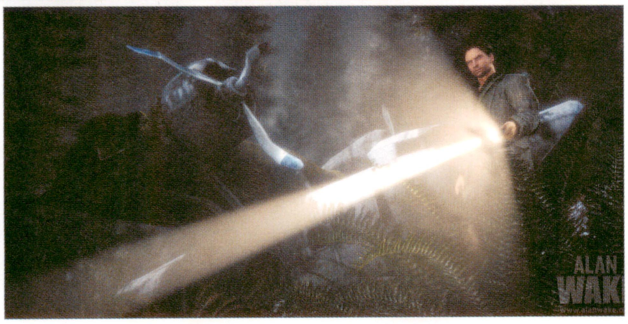
オープンワールドタイプのゲームでは恒例ともいえる、レースミッション。それらしきものが本作でも予定されていたようだ。チェックポイントやゴールもあるサーキットに、観客席まで完備。いったい誰の所有物だったのだろうか。

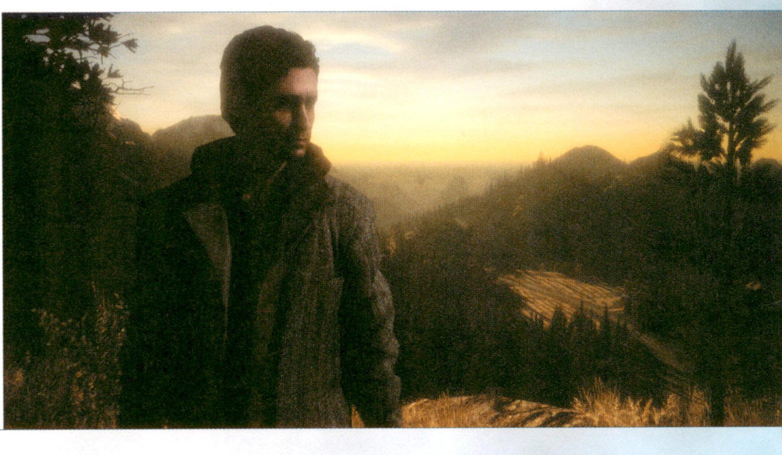


サイコアクションスリラーへの転換

2007年の後半、開発チームは現在のゲーム性である“サイコアクションスリラー”への転換を決定した。これまでに作ったものの多くを捨てる難しい決断だったが、最高のスリラーゲームを作るために必要な決断だったという。

オープンワールドではなくなったことで、開発者が想定したとおりのストーリーをプレイヤーに効果的に見せられるようになった。さらに、巨大なオープンワールドのデータを用意する必要がなくなったことで、ゲームのグラフィックは大幅に向上。2008年に発表された左や下の画像を見れば、一目瞭然だろう。



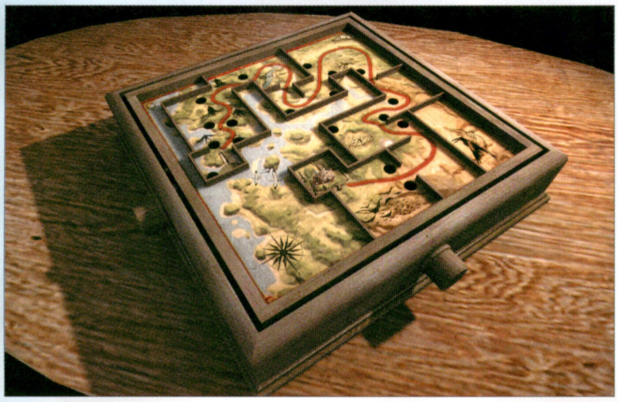


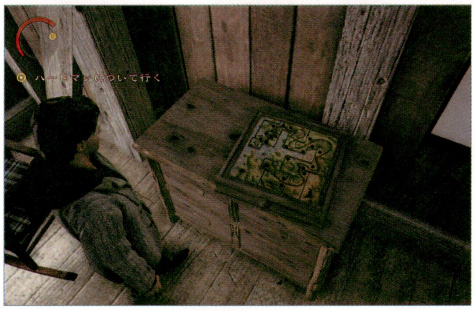
ここに来て主人公、世界観、闇の敵、ゲーム性とすべての要素が固まった。以降は開発スピードがグンと上がり、2010年の発売に向けて急ピッチで作業が進められたようだ。

UNUSED ELEMENTS

本編に登場しない要素

開発期間中には多く構想が練られ、要素が作成されたが、そのすべてがゲームに登場するわけではない。そうした登場しなかった要素を紹介しよう。



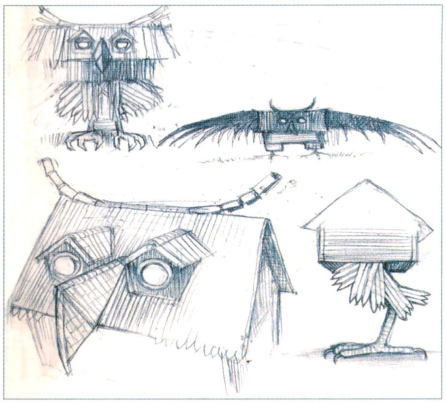


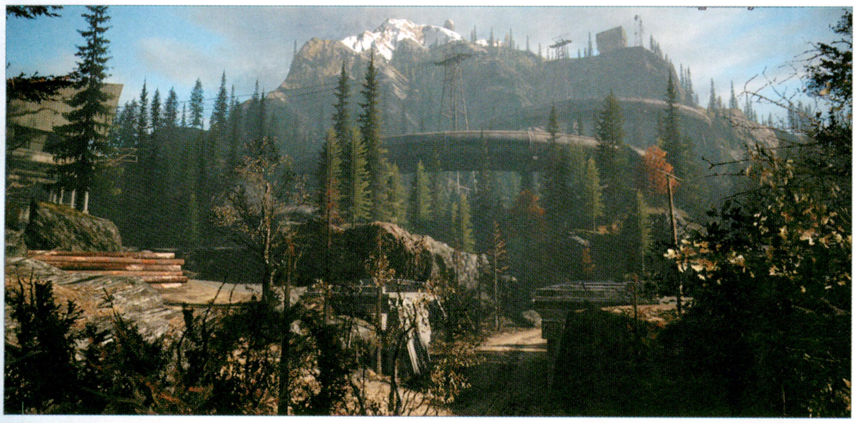
ボールメイズ

ゲーム中で遊べるミニゲームとして構想されていたもので、台を傾けてボールを穴に落とさないようにゴールまで運ぶ遊具。ミニゲームは存在しないが、この遊具自体はコールドロンレイク ロッジのエマーソンの部屋に置かれている。

バードレッグ キャビン

バードレッグ キャビンの初期デザイン案だろうか。その名のとおり、本当に鳥の足の上にキャビンが建てられている。ゲーム中では鳥の足型の島に建てられたキャビンという設定に変わった。



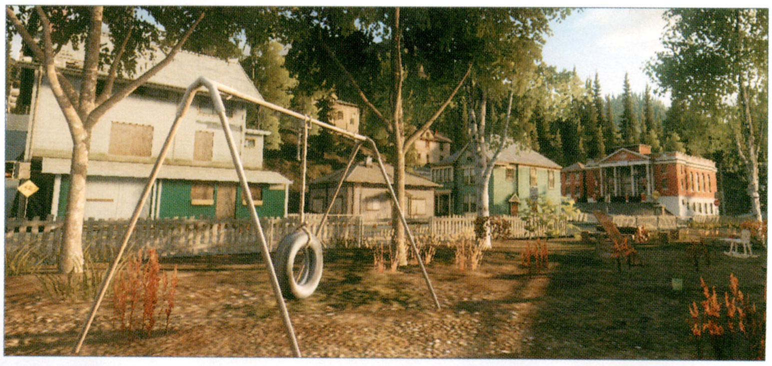


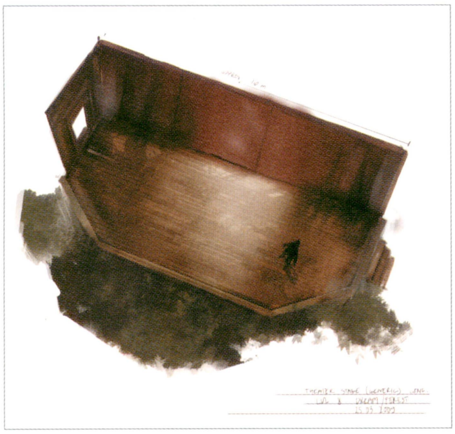
ムーアコック研究所

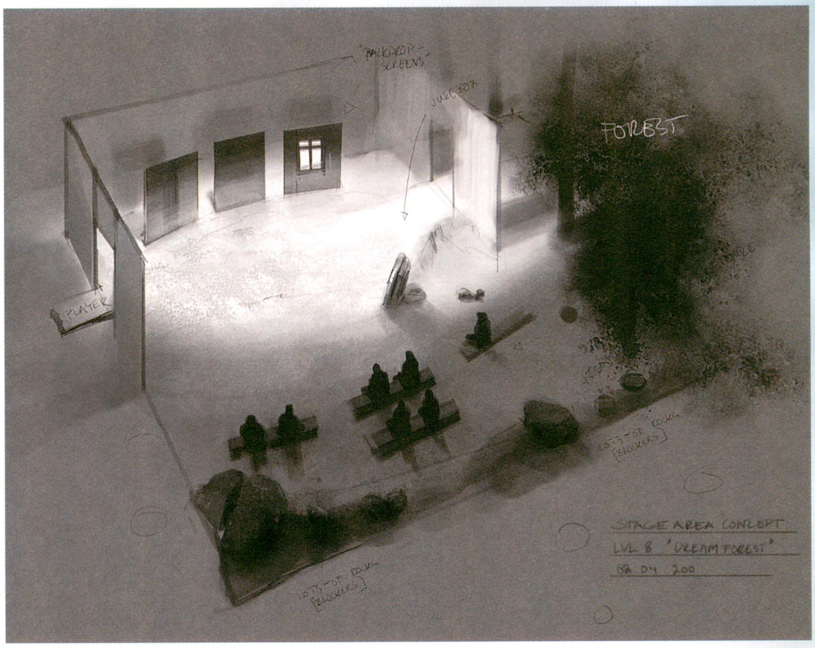
巨大な粒子加速器を備えた物理学研究所。物語上の重要な場所として作成されたが、SF色が強くスリラーの作品には見合わないということで使用されなかった。ムーアコック研究所の名前だけは『ナイトスプリングス』の『量子自殺』の回に登場する。

公園のある町並み

今とはかなり異なるブライトフォールズの町並み。自然のなかに色とりどりの建物が並んでおり、公園や共用のテーブルなどがある。ゲーム中にこれと同じ風景は存在しないが、タイヤなどの公園内の遊具は、ゲーム中のトレーラーパークやエルダーウッド国立公園で見かけられるだろう。

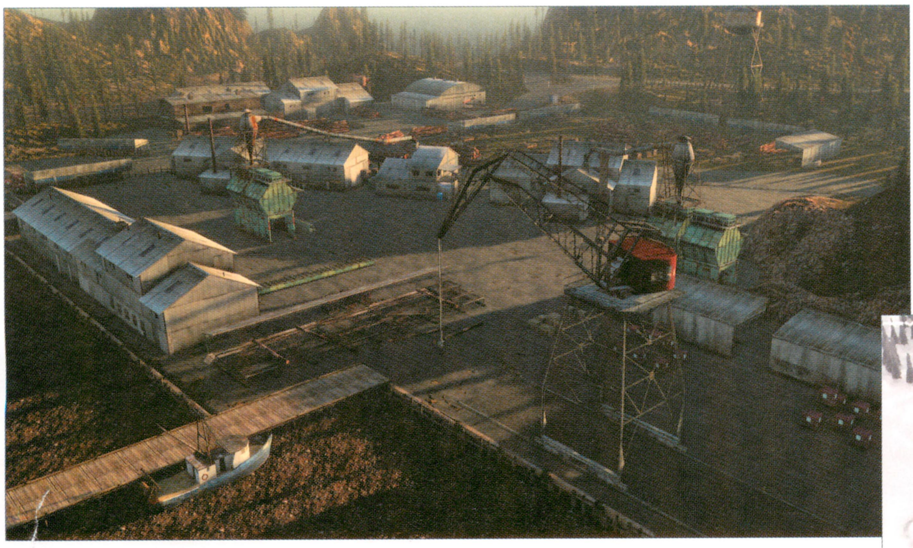





"BACKDROP - SCREENS"
JUKE BOX
FOREST
PLAYER
LOTS OF ROCKS [BLOCKERS]
LOTS OF ROCKS [BLOCKERS]
STAGE AREA CONCEPT
LVL 8 "DREAM FOREST"
02 04 200

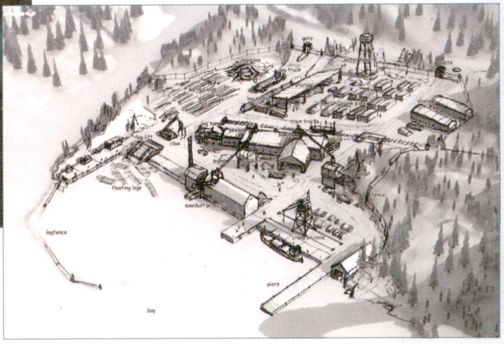
夢の中の舞台

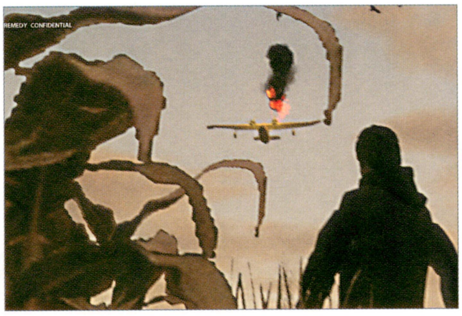
アランの夢に登場する舞台で、映画館のように観客が並ぶなか、アランの想像や記憶が映し出されるという構想だったようだ。この表現のかわりに、ゲーム中のアランの独り言やフラッシュバック、テレビが用意された。



製材所

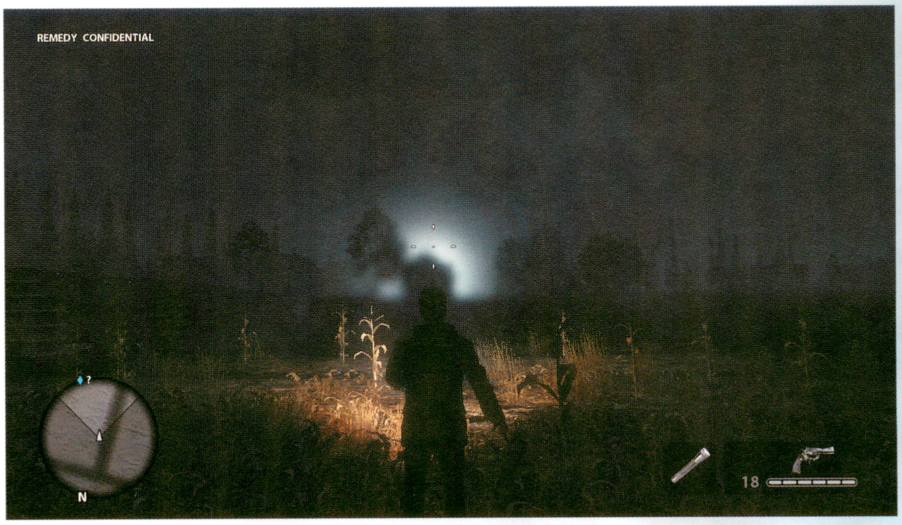
2007年に作られたエリアで、当初はここで闇に支配されたナイチンゲールと戦う予定だったという。本編ではナイチンゲールと戦うシナリオがなくなり、このエリアも使われなくなった。ただ、細かいオブジェクトはほかのエリアに流用されたようだ。


floating logs
logfence
bay
piers


REMEDY CONFIDENTIAL

墜落する飛行機

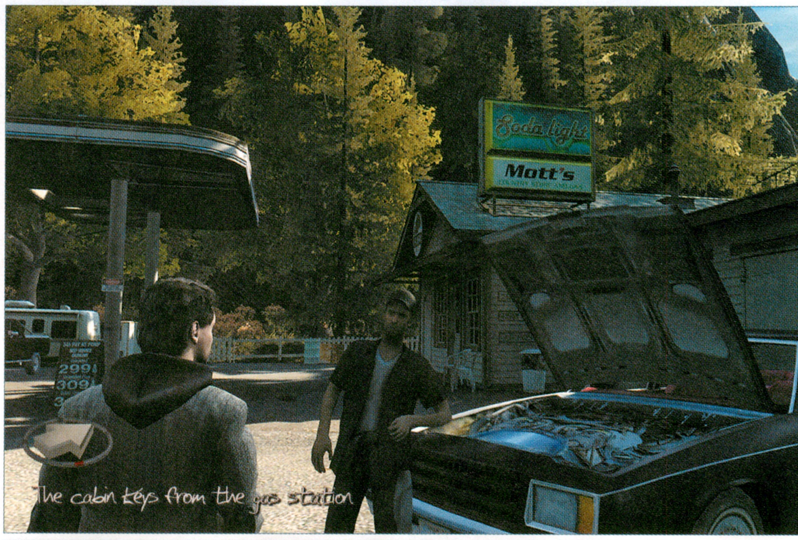
開発チームは“印象に残るシーン”をいくつか用意しようと考えていた。このシーンもその1つで、農場に飛行機が墜落し、その様子を見に行くと急に闇に包まれるという演出だったようだ。

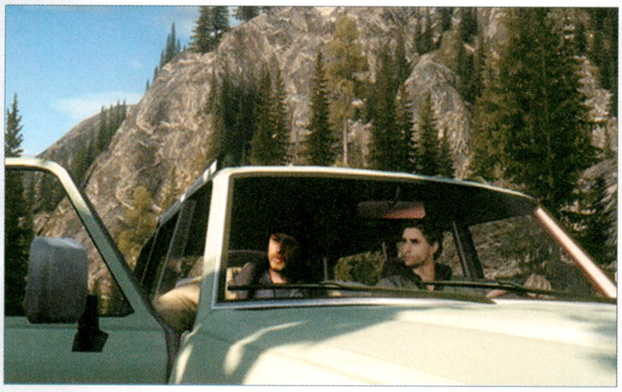

REMEDY CONFIDENTIAL
N
18

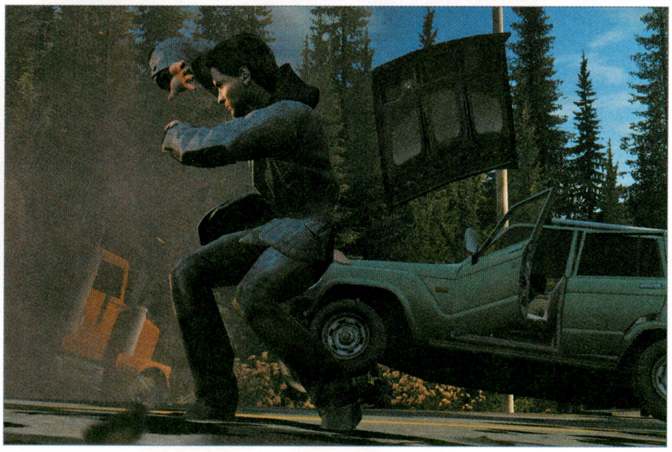
初期の冒頭ストーリー

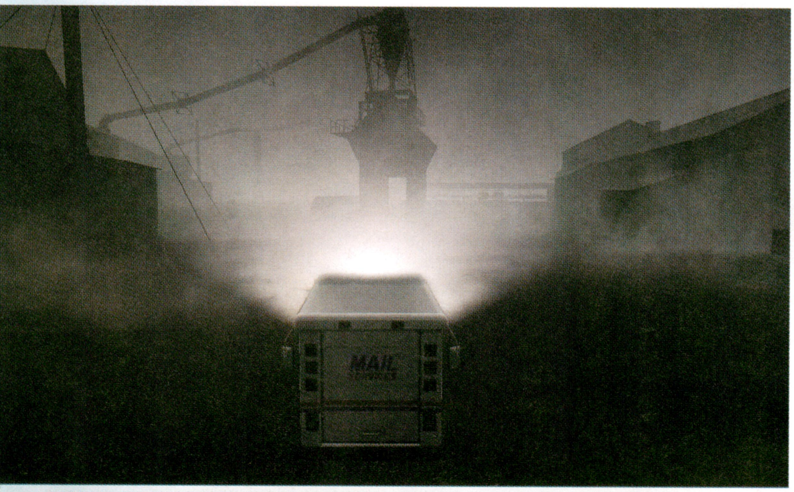
2006年に作られたプレイデモでは、冒頭のストーリーが大きく違った。アランはキャビンの鍵を借りにモットが経営するガソリンスタンドを訪れる。鍵を借りたアランは、車で山腹のキャビンをめざす途中、ふと自分が書いた小説に"小説家が山のキャビンに向かう途中でヒッチハイカーを乗せるシーン"があったと思い出す。その直後、小説と同じようにヒッチハイカーを乗せたアラン。そのあとも小説の筋書きどおりヒッチハイカーが事故で命を落とし、アランは気を失う。そしてアランが目覚めると、あたりが闇に包まれる。

キャビンの鍵、ガソリンスタンド、モット、書いたことが現実になる小説など、実際のゲームにも使われた要素はあるが、展開は大きく違っていたようだ。


Soda light
Mott's
The cabin keys from the gas station

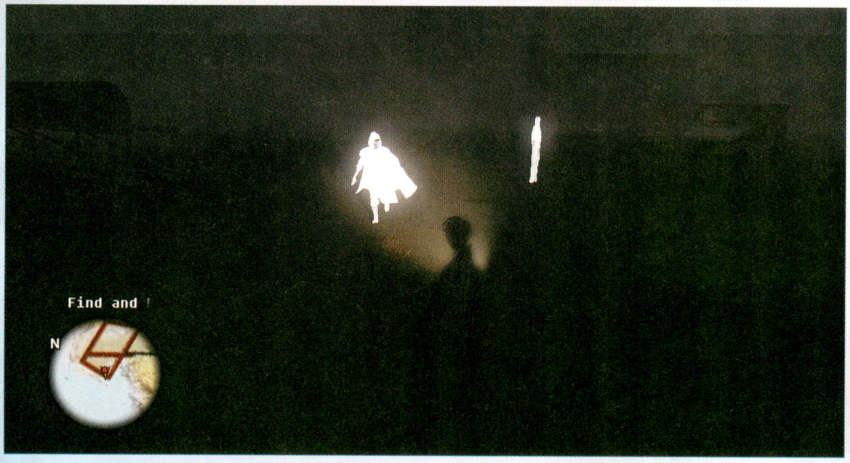


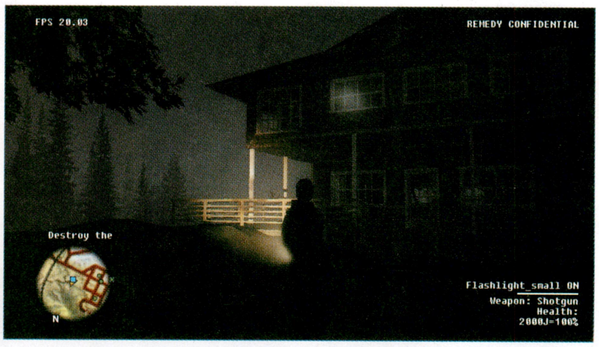


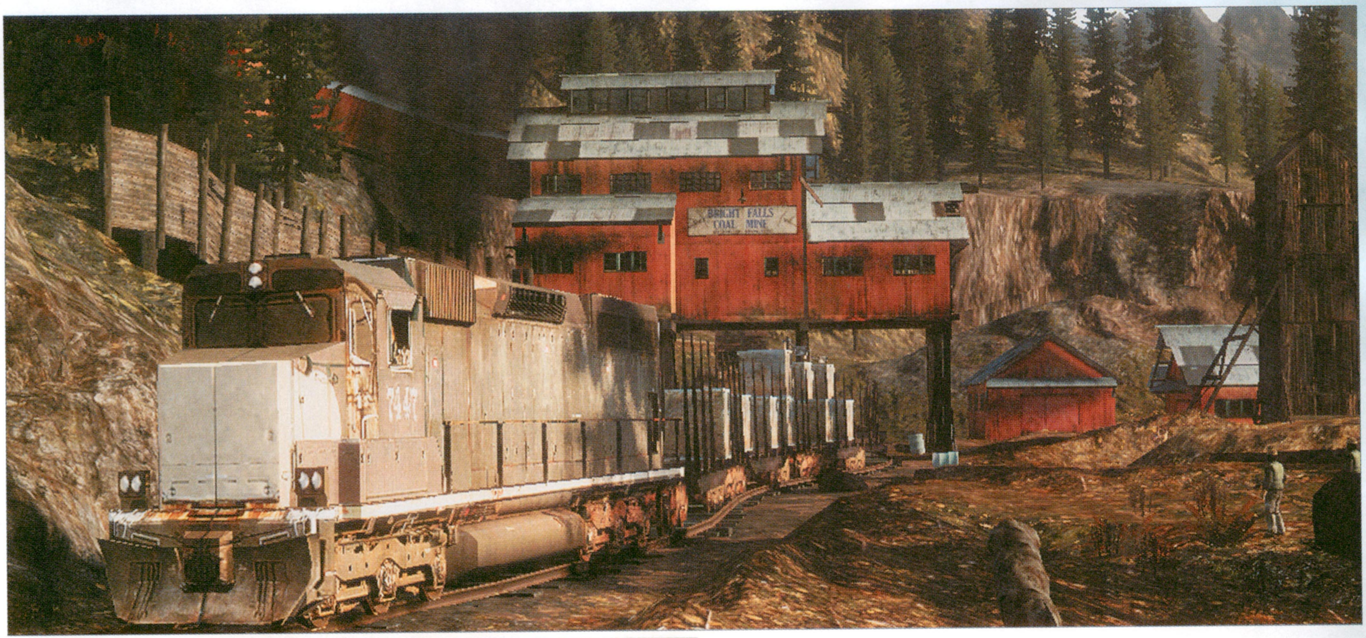


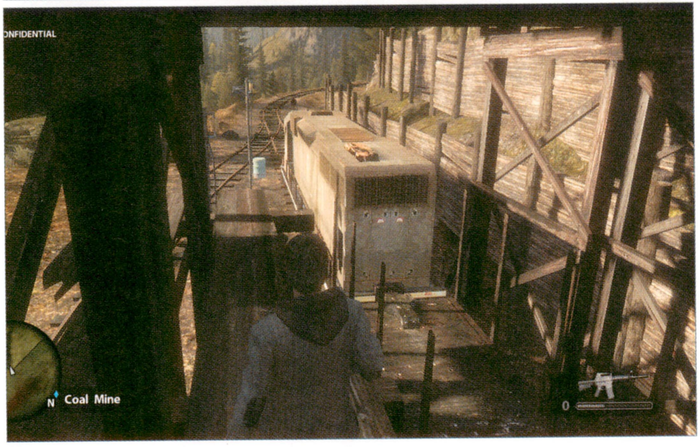
ナイチンゲールのエピソード

2007年の中頃に開発されたエピソード。この頃は主人公が切り替わるという構想があったらしく、このエピソードではアランとナイチンゲールを交互に操作する。ナイチンゲールと相棒のフィンは、アリスを殺害した疑いでアランを追っているが、エピソードの途中でフィンは闇に支配され、ナイチンゲールはやむなくフィンを倒すといった流れだったようだ。ちなみにアランを操作するパートでは、闇に支配された保安官と戦うシーンもある。



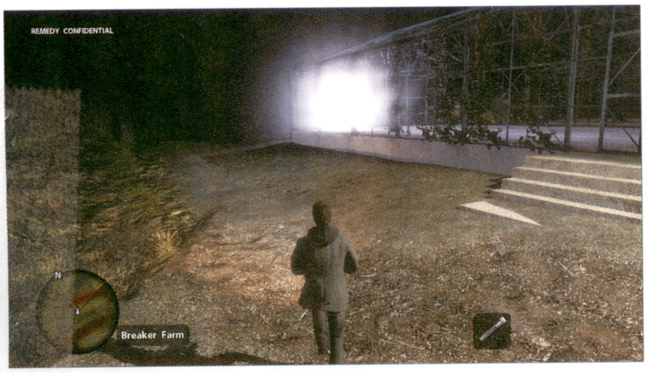

FPS 20.03
REMEDY CONFIDENTIAL
Destroy the
N
Flashlight_small ON
Weapon: Shotgun
Health:
2000J=100%

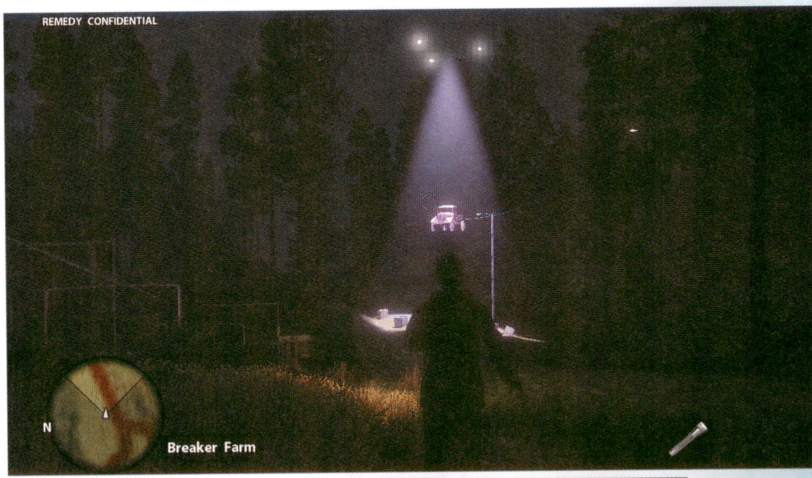

BRIGHT FALLS
COAL MINE
7447

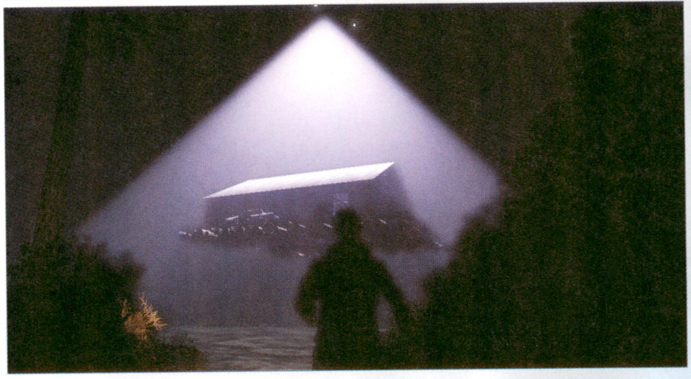

ONFIDENTIAL
N
Coal Mine
0

列車上でのバトル

開発チームが用意しようとしていた“印象に残るシーン”の1つ。炭鉱から発車した列車上で、アランは周囲から飛び乗ってくる敵と戦いつつ、列車の運転席をめざす。列車の向かう先には壊れた橋があり、そこに着く前にブレーキをかけなければ、奈落の底に真っ逆さまだ。かなり白熱するシーンだが、完全にアクションゲームのシーンだろう。


REMEDY CONFIDENTIAL
N
Breaker Farm


REMEDY CONFIDENTIAL
N
Breaker Farm

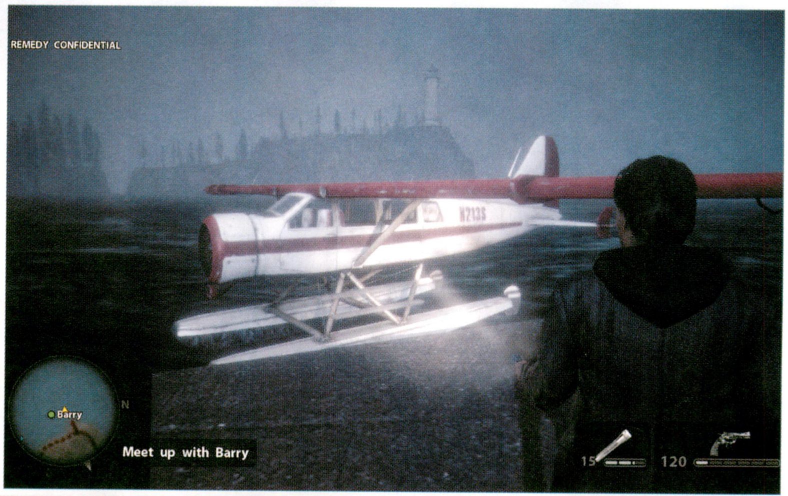


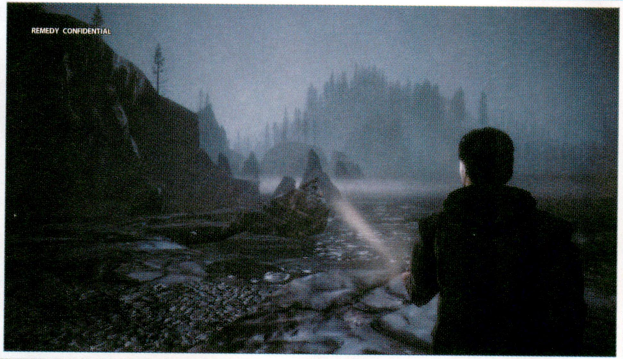
UFOとの遭遇

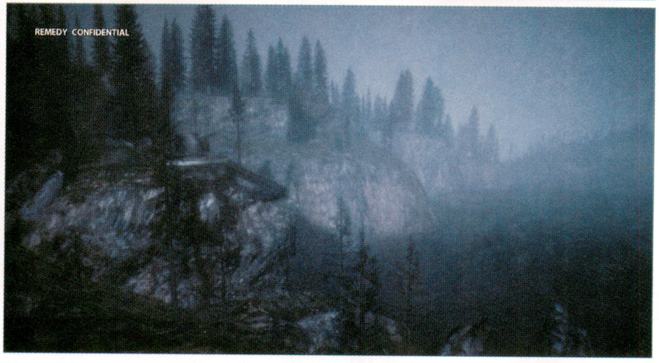
おそらく本編とは無関係であろう“UFOシナリオ”の案。果樹園の近くで奇妙な音を発する光を発見するアラン。それを追うと、空中に浮かぶ小さな光が車や建物を持ち上げはじめ、近づくと車や家を落としてくるという演出があったようだ。

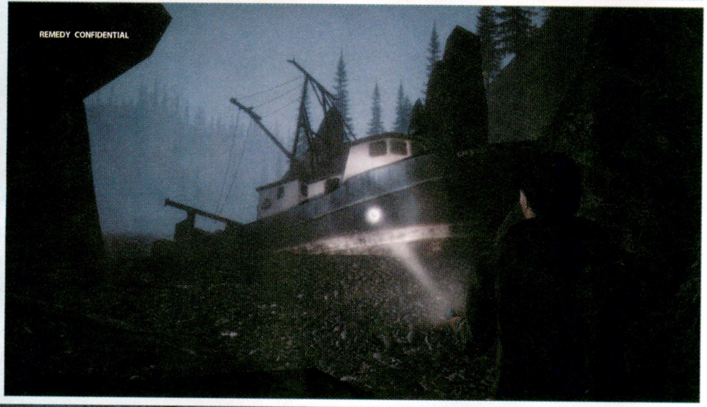
灯台へ向かうステージ

水上飛行機でレイン湾と呼ばれる場所を訪れるステージも構想されていたようだ。レイン湾にはバードレッグ キャビンのレプリカが存在し、アランとバリーはその調査に向かう。着いて早々にバリーとはぐれたアランは、荒れた天候のもと海岸線を歩き、途中でバリーと合流して灯台をめざすのだ。


REMEDY CONFIDENTIAL
Barry
N
Meet up with Barry
15
120

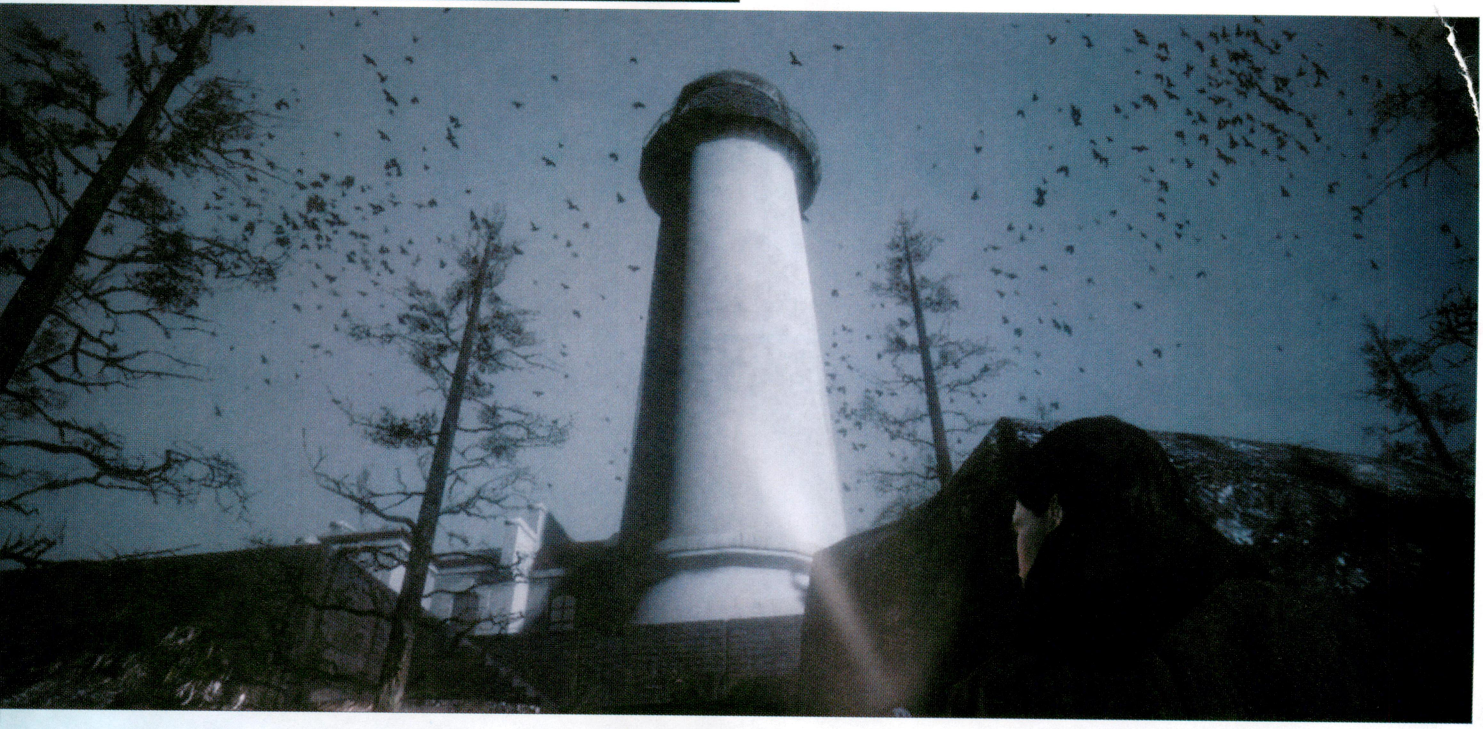

REMEDY CONFIDENTIAL

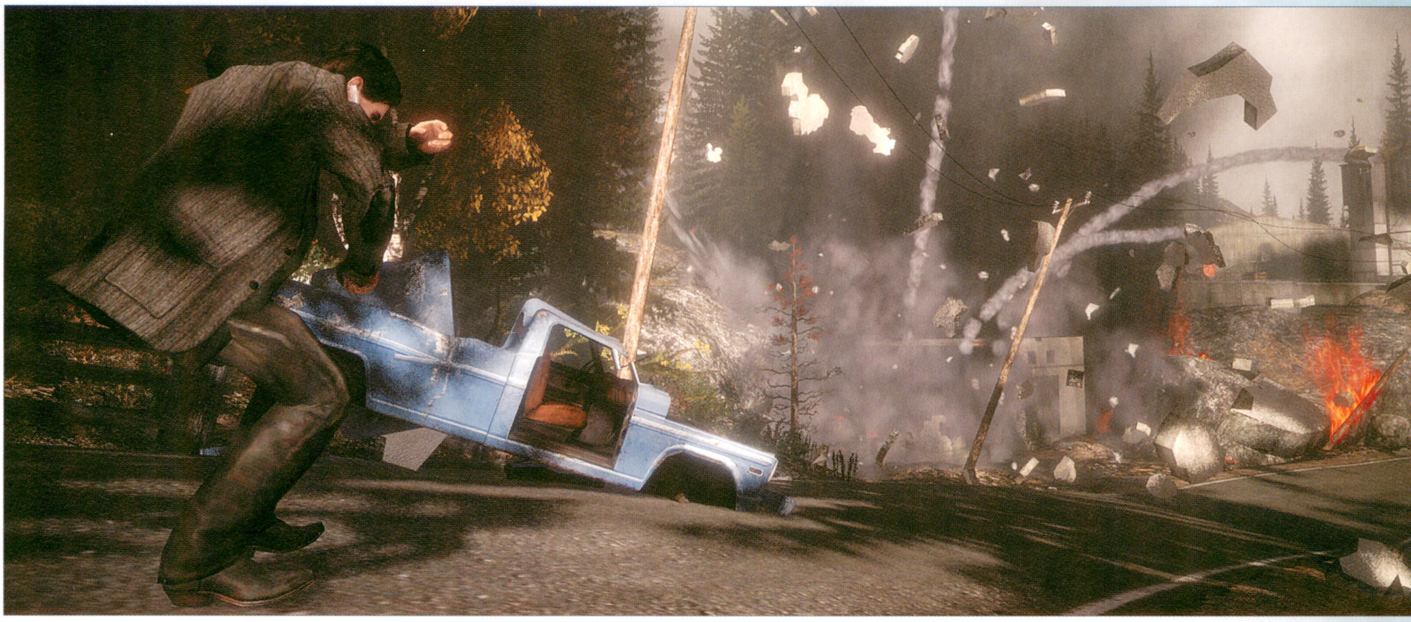

REMEDY CONFIDENTIAL

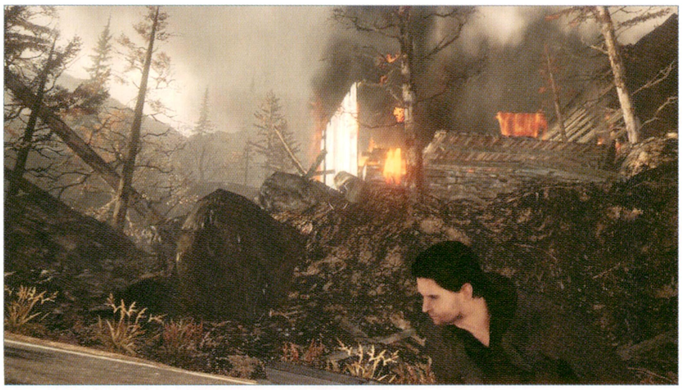

REMEDY CONFIDENTIAL

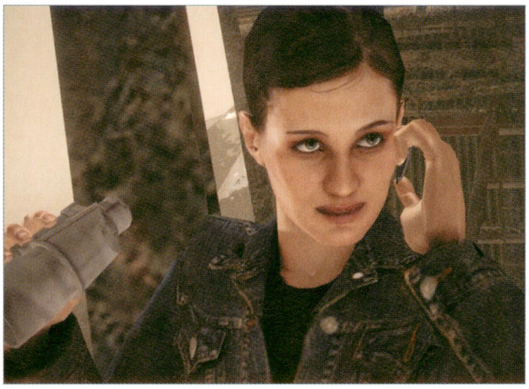
鳥の大群との決戦

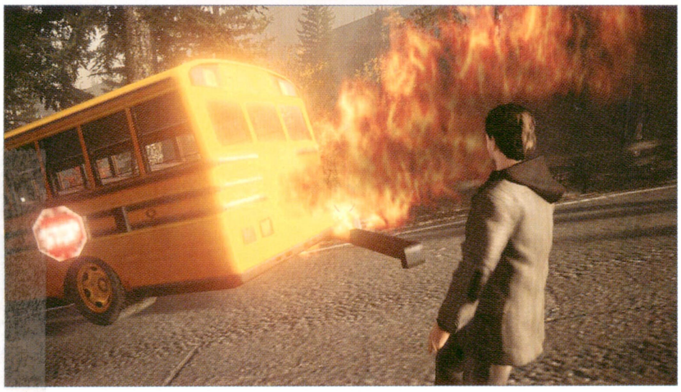
灯台にたどり着いたアランとバリーは、ジェネレーターを起動して灯台のライトをつけようと試みる。起動用のキーを探しているうちに、空は闇の鳥の大群に覆いつくされていた。ついに灯台のライトが起動し、アランたちはそれを使って鳥の大群を追い払おうと戦うのだ。





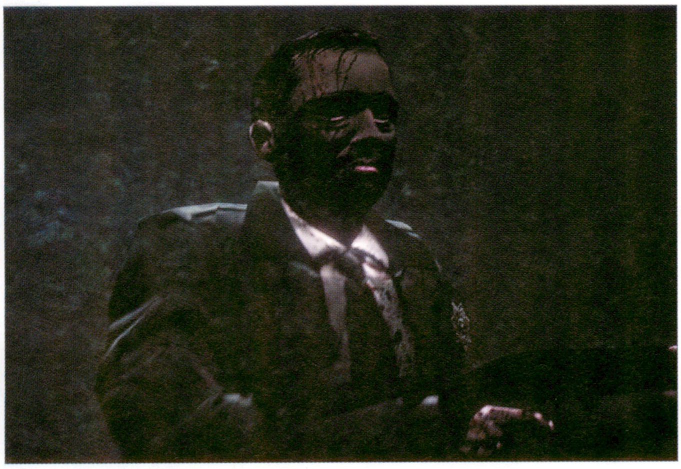


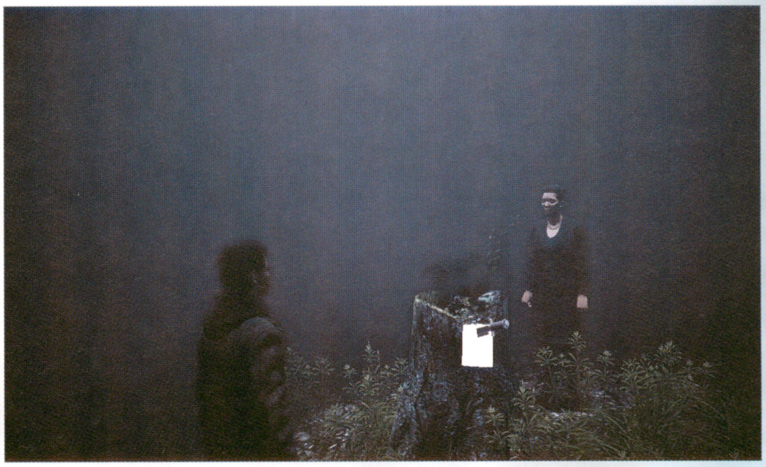




そのほかの開発画像

本編に収録されなかったシーンは、ほかにもいくつか存在する。上と左の画像は、地震と山火事に見舞われた町から脱出するシーンで、今とは違う服装のサラと連絡を取り合う場面があったようだ。下の画像は本編エピソード2の別バージョン。闇に支配されたラスティが銃を持って登場したり、アランとバーバラが対面するシーンが構想されていた。

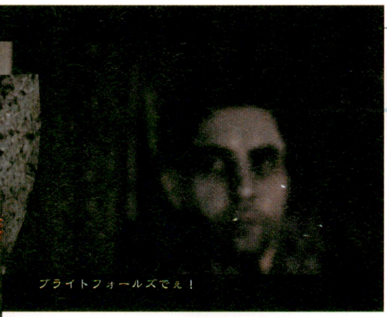




CULTURAL REFERENCES

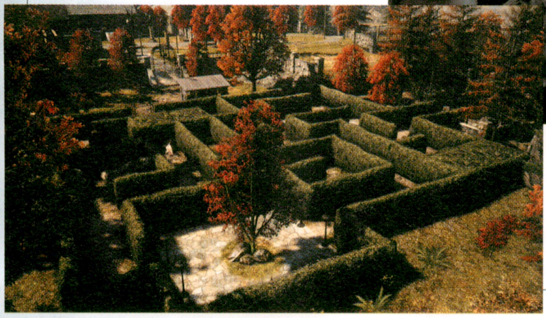
散りばめられた小ネタ集

本作には、さまざまなスリラー作品やホラー作品などのオマージュらしき要素が盛り込まれている。分かる人だけに分かる、小ネタの一部を紹介しよう。



ブライトフォールズでぇ！

▶闇に支配されたスタッキーが、斧で扉をぶち破ろうとするシーン。ゲーム中でも『シャイニング』のように、と表現されている。



◀コールドロンレイク ロッジの迷路のような庭。ちなみに、ロッジの建物はハートマンが所有する前はホテルだったと説明される。

THE SHINING

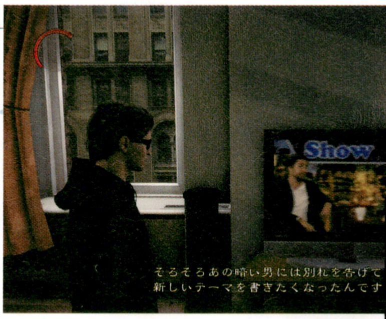
シャイニング

スティーブン・キング原作のスリラー作品。リゾート・ホテルの住み込み管理人となった小説家が、精神を病んで妻や息子に襲いかかるという物語。なかでも小説家が手斧でドアをぶち破り、その隙間から部屋をのぞき込むシーンは有名だ。小説家が主人公という点がゲームと一致するほか、舞台となるホテルの外には迷路のような庭があり、これはゲーム中のコールドロンレイク ロッジにあった庭のモチーフと思われる。

MISERY

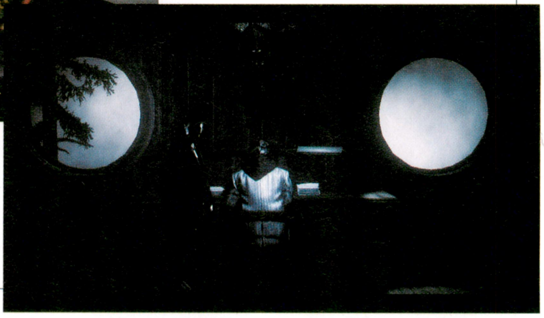
ミザリー

こちらもスティーブン・キング原作のスリラー。主人公は人気シリーズ『ミザリー』を、主役ミザリーを死なせることで完結させようとする小説家。彼は事故に巻き込まれ、熱狂的なファンだという女性に介抱されるが、『ミザリー』の最後の原稿を見た女性は態度が急変し、自分の望むように物語を変えろと迫る。小説家が自著の主役を死なせる、相手の望む小説を書くように迫られるなどの設定が、ゲーム中でも見られる。

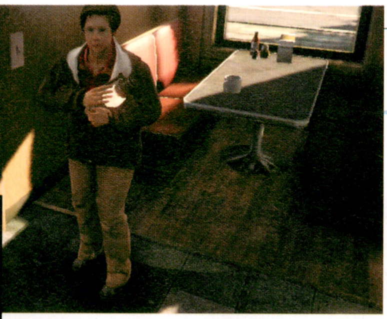


そろそろあの暗い男には別れを告げて
新しいテーマを書きたくなったんです

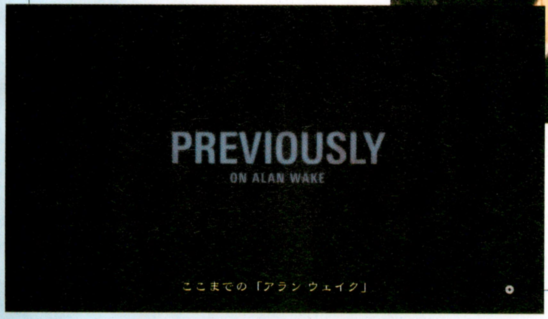
◀アランも自分のベストセラーシリーズである『アレックス・ケイシー』を、主役であるケイシーを死なせることで終止符を打った。



▶キャビンに閉じこめられて、闇の存在が望むままに物語を書かされるアラン。これは『ミザリー』の展開と共通する点が多い。



▶『ツインピークス』には常に丸太を抱えている丸太おばさんが登場する。ランプおばさんのモチーフとなったのだろうか。



ここまでの「アラン ウェイク」

◀前回のあらすじを主人公が語る、ここまでの「アラン ウェイク」。『ツインピークス』をはじめ、海外ドラマではよく使われる手法だ。

TWIN PEAKS

ツインピークス

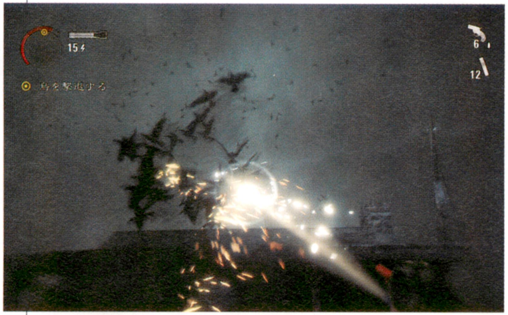
アメリカの静かな田舎町ツインピークスで起きる奇怪な事件を、FBI捜査官と地元の保安官のコンビが解決するというテレビドラマ。ひと癖もふた癖もある町の住人たちや、それに勝る奇人ぶりを発揮する主人公、そして謎が謎を呼ぶストーリー展開でカルト的な人気を得た。登場人物や舞台の設定だけでなく、海外ドラマ的な次のエピソード(シーズン)に謎を残す演出なども、本作の参考になっていると思われる。

THE BIRDS

鳥

ダフネ・デュ・モーリアの原作を、アルフレッド・ヒッチコック監督が映画化した作品。とある港沿いの町で女性の額を1羽のカモメがつついた。しだいに大量の鳥が上空を飛びはじめ、カモメやフィンチ、そしてカラスの群れが人間を襲い出す。多くの場合、平和の象徴として描かれる鳥が、突然理由もなく人間を殺そうとするのは、想像を絶する恐怖だろう。

ゲーム中ではカラスに似た闇の鳥の大群がアランやほかの人間、ヘリコプターを襲うシーンがある。

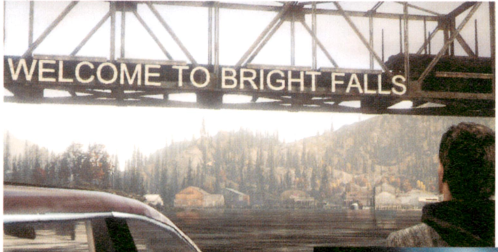

15
鳥を撃退する
6
12

▶エルダーウッド国立公園にて、空を覆う闇の鳥の群れ。四方八方から奇声をあげて襲いくる鳥は、恐怖そのものだ。

DARKNESS FALLS

黒の怨

2003年にアメリカで制作された映画で、魔女と迫害されて無実の罪で殺されたはずの女性が、町を徘徊して人々を殺していくというホラー作品。この女性は"トゥース・フェアリー"という伝説の存在で、乳歯の抜けた子供のもとを訪れ、顔を見たものを殺すといわれている。伝説の存在が本当は実在した人間で、現代の人々を襲うという展開は、ゲームでのバーバラ・ジャガーの設定に通ずるものが感じられる。


WELCOME TO BRIGHT FALLS

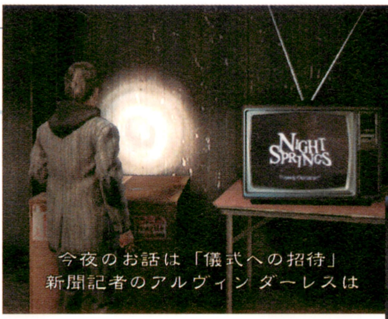
◀舞台となる町の名前は「ダークネスフォールズ」。ブライトフォールズの元ネタと考えてよさそうだ。

▶この映画に登場する魔女は光に弱い。ゲーム中の闇の存在が光を恐れる設定に近いものがある。

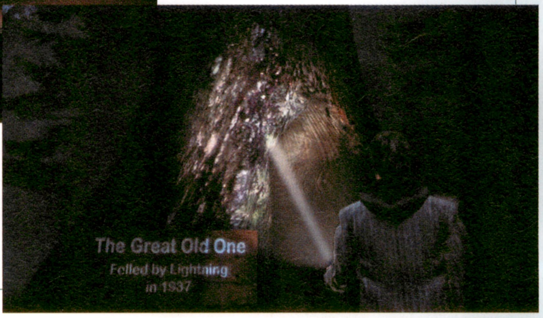
CTHULHU MYTHOS

クトゥルフ神話

クトゥルフ神話とは、小説家H.P.ラヴクラフトが創り上げた世界観をもとにして、友人のオーガスト・ダーレスらが体系づけた架空の神話のこと。この神話に登場する旧支配者や旧神（エルダーゴッド）といった名称は、ゲーム中でも見ることができる。また、ラヴクラフトは"海のものが嫌い"なほか、自身の作品で"人知を超えた恐怖"や"夢で見た恐怖"を表現している。このあたりも本作との関連性がうかがえるだろう。


NIGHT SPRINGS
今夜のお話は「儀式への招待」
新聞記者のアルヴィン ダーレスは

◀『ナイト スプリングス』のエピソード『儀式への招待』に登場するアルヴィン・ダーレスは、オーガスト・ダーレスがモチーフかもしれない。

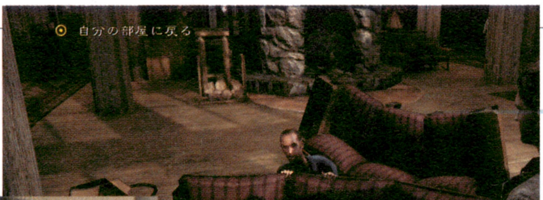

The Great Old One
Felled by Lightning
in 1937

▶エルダーウッド国立公園にある旧支配者の樹。英語版のThe Great Old Oneも、旧支配者の英語表記と合致している。

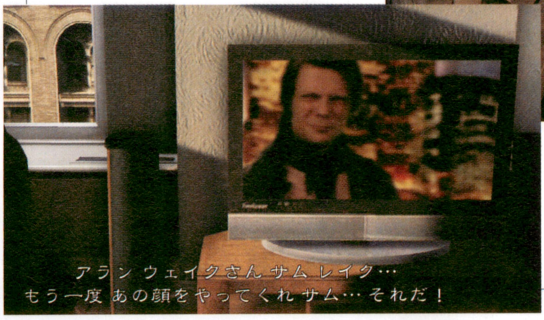
MAX PAYNE

マックスペイン

本作を手がけたレメディ社が過去に開発したゲーム。麻薬取締局の捜査官マックス・ペインが、妻子を殺した相手に復讐するというTPS（三人称視点シューティング）。このゲームの要素は本作のところどころに登場する。たとえば、妻子を殺した相手に復讐するという設定は、アランが書いたアレックス・ケイシーの設定に使われている。また、アランの小説の題名には、マックスペインのステージ名と同じものがある。


自分の部屋に戻る
なっちまって スローモーションにしてやったら
「マレットタイム」 なんてだせー名前つけやがって

▶エマーソンが語る「マレットタイム」。『マックスペイン』では、周囲の時間を遅くする「バレットタイム」というシステムがあった。


アラン ウェイクさん サム レイク…
もう一度 あの顔をやってくれ サム… それだ！

◀ハリー・ギャレットショーでサム・レイクが見せる"あの顔"とは、マックス・ペインのモデルとなったサム自身の渋い顔のことだ。

ALAN WAKE OFFICIAL DATA BOOK
THE FINAL INVESTIGATION REPORT

アラン ウェイク公式設定資料集
～最終調査報告書～

2010年9月2日　初版発行

構成・執筆	株式会社キュービスト（QBIST） 河村 秀樹／鷲尾 知美／花澤 高宏／播本 真也 山本 博幸
本文・カバーデザイン	株式会社キュービスト（QBIST） 平井 悟／辛島 竜彦
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	マイクロソフト株式会社
発行人	新田 光敏
販売	高野 真介／正木 幹男／夏井 義枝
制作業務	奥村 英明
編集	エンタテインメント書籍編集部（三浦 晃揮）
編集協力	ゲーマガ編集部（永井 聡）
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL03-5549-1201 編集　TEL03-5549-1164

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

※本書に記載されている情報はすべて編集部が独自に調査・制作したものです。
※本書内の情報はゲームのバージョンアップなどにより、予告なく変更される可能性があります。あらかじめご了承ください。

Copyright © 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. © 2010 Remedy Entertainment. All Rights Reserved. The Microsoft Game Studios logo is a trademark of the Microsoft group of companies. Alan Wake, Remedy, and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment. All other trademarks are property of their respective owners.

©SOFTBANK Creative Corp.

ISBN978-4-7973-6117-9
Printed in Japan

Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、
米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

SoftBank
Creative

ALAN
WAKE

Copyright © 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. © 2010 Remedy Entertainment. All Rights Reserved. The Microsoft Game Studios logo is a trademark of the Microsoft group of companies.
Alan Wake, Remedy, and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment. All other trademarks are property of their respective owners.

Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

SoftBank
Creative

ISBN978-4-7973-6117-9
C0076 ¥2800E

9784797361179

定価　本体2,800円　+税

1920076028007

ALAN
WAKE

アラン ウェイク公式設定資料集
～最終調査報告書～

ALAN WAKE OFFICIAL DATA BOOK
THE FINAL INVESTIGATION REPORT

SoftBank
Creative

Copyright © 2010 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. © 2010 Remedy Entertainment. All Rights Reserved. The Microsoft Game Studios logo is a trademark of the Microsoft group of companies. Alan Wake, Remedy, and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment. All other trademarks are property of their respective owners.

Microsoft、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。